PC users

LA COMPUTACION QUE ENTIENDEN TODOS

PCU N°82 $ 4,90 / URUGUAY $ 35.- / PARAGUAY G 7.800.- / CHILE $ 1.600.- / BOLIVIA $ 14 / PERU $ 10 / ISSN 0328-4212

MP

CHEVERE!

MUSICA CHICO!!!
TOCA MUSICA CON TU COMPUTADORA...!
TU SABES LO QUE ES EL MIDI...?
SABES CONECTAR UN TECLADO A LA PC?
TOCA, CHICO, TOCA, QUE LA BANDA ESTA ESPERANDO...!

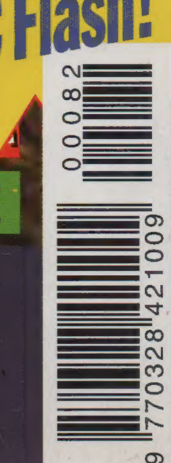
GRATIS el SUPLEMENTO PC Flash!

ADEMAS: APRENDA ACCESS EN 4 CLASES • LOS CONSEJOS DE SUPE[illegible]

INTERNET: ¿QUE ES EL ICQ? • SHAREWARE • LA CLINICA DEL DR. HARDWARE



- Tomb Raider II
- Virtua Fighter 2
- PC Fútbol 5.0 Apertura 97
- Fallout
- Quake 2
- Historieta

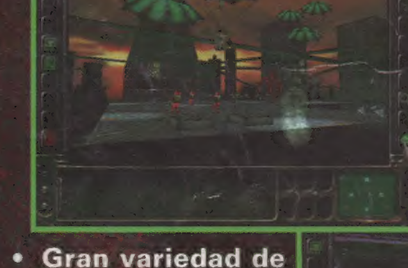


INCUBATION

SE TE ESTA ACABANDO EL TIEMPO

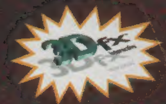
¡Textos y voces en castellano!

"Una explosiva mezcla entre X-Com y Quake"
Game Pro



- Gran variedad de oponentes alienígenas, campañas y misiones que retarán incluso al más experimentado estratega.
- Crea tu propio escuadrón antes de saltar a la acción.
- Gráficos 3D en tiempo real de increíble calidad, alucinantes efectos especiales y de sonido.
- Increíble libertad de cámara que te permitirá ver la acción desde cualquier sitio que puedas imaginarte.
- 30 soldados diferentes, 24 tipos de armas, armaduras y muchisimos items (incluyendo jetpacks, scanners, explosivos, etc...).
- Hasta 4 jugadores pueden liderar sus escuadrones por red, Internet, en un solo PC o por E-Mail.

El futuro ya no volvera a ser el mismo





Distribuidor exclusivo:



El mejor software para tu computadora

Adquieralo en:







compumundo

San Luis 3065 (1186) - Buenos Aires - Tel/Fax: 962-7263
www.edusoft.com.ar E-mail: info@edusoft.com.ar

Siempre que se intenta relacionar a la computación con el arte surge una eterna discusión entre aquellos que son entusiastas de las nuevas tecnologías y los puristas,

quienes consideran que la máquina despoja de su esencia a una obra artística, desnaturalizándola. Este tipo de rechazo a lo nuevo, es en realidad, muy viejo. Recordemos que objeciones similares debieron soportar en su momento las máquinas de escribir o las guitarras eléctricas, por ejemplo.

Los usuarios de PC sabemos que no hay nada de místico o de deshumanizante en la computadora, que se trata sólo de una herramienta más, igual a tantas otras de nuestra vida cotidiana. Sería ridículo creer a la máquina capaz de dotar de talento a quien no lo posee. Nadie va a componer Strawberry Fields Forever sólo por usar Cakewalk 6.0 Pro. Las personas que sí poseen talento para la música, en cambio, encuentran en la computadora un medio ideal para llevar más fácilmente al plano real esa chispa de inspiración que –bueno, lo admitimos– no puede digitalizarse. Por otra parte, cualquier usuario de PC puede darse el gusto de experimentar tocando todos los instrumentos del mundo –o inventar los propios– sin gastar mucho (un teclado MIDI económico ronda los $200), y quizás descubrir un talento escondido.

Así que basta de quejas, la música digital llegó para quedarse (las computadoras ya coparon los estudios de grabación y están presentes en discos de los más variados estilos), y todavía nos falta ver muchas cosas que nos asombrarán en los años por venir. Play entonces...

Fernando Casale
fcasale@mponline.com.ar

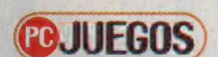


MP Ediciones S.A.

GERENCIA GENERAL Miguel M. Iglesias, José Levy
GERENCIA COMERCIAL Pablo Montes de Oca
DIRECCION EDITORIAL Miguel Lederkremer
DIRECCION DE ARTE Frank Sozzani
GERENCIA DE PUBLICIDAD Roberto Schaposchnik
JEFE DE PRODUCCION Gustavo A. Pardiñas
JEFE DE DISTRIBUCION Gustavo Carballeiro

PC users

JEFE DE REDACCION Fernando M. Casale
REDACTOR Miguel Angel Simonetti
COLABORADORES Alejandro Castelló Costhanzo, Adriana Cruz, Nicolás Di Candia, Mónica García, Gustavo Katcheroff, Luvio, Pablo Rogina, Paula Sibilia, Gustavo Van Den Dooren, Lionel Zajdweber, Iván Skvarca
JEFE DE ARTE Javier E. Miller
DIAGRAMADORA Karina V. Jerković
ARMADOR Carlos Peralta

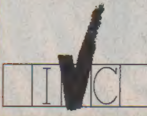


JEFE DE REDACCION Sergio Claudio Michini
COLABORADORES Adrián del Rossi, Adrián Ellis, Fabián Rossi, Juan Manuel Spera Sardá, Gustavo Tamashiro, Rafael Vázquez
JEFA DE ARTE Alejandra De Luca
DIAGRAMADOR Julio Jiménez
ARMADOR Guillermo Rodriguez

CORRECTOR Mario Gruskoin
TRATAMIENTO DE IMAGENES Jorge F. Rosenvolt
DIAGRAMACION DE AVISOS Eduardo R.Lanfranchi, Nora Andrea Ghirlanda
PRODUCCION PUBLICITARIA Marcelo Vidal

DISTRIBUIDORES:
Capital: Carlos Cancellaro e Hijos S.H., Tel.:301-4942.
Interior y Bolivia: D.I.S.A., Pte. Luis Sáenz Peña 1836.
Chile: Molino S.A., Abtao 574 (Santiago de Chile).
Paraguay: H.C.M. Distribuidora de Morinigo, H.C. 14 de mayo 282 2do piso (Asunción del Paraguay).
Perú: Distribuidora Bolivariana S.A., Av. Rep. de Panamá 3831/37 (San Isidro-Lima).
Uruguay: Emilio Martínez, Cerrito 701 (Montevideo).

ASESOR LEGAL Dr. Marcelo Casanovas



Publicación asociada al Instituto Verificador de Circulaciones

Tirada de esta edic. : 24.000 ejemp.
Venta neta Nov'97 : 19.145 ejemp.
Distribución gratuita : 1.500 ejemp.

PC Users, revista mensual publicada por MP Ediciones S.A., editora de **COMPUMAGAZINE. Moreno 2062, 1094, Capital Federal, Argentina. Tel.: 954-1884. Fax: 954-1791. E-mail: pcusers@mponline.com.ar**. Registro de la Propiedad Intelectual Nº 669147. ISSN 0328-4212. Impresa en IPESA. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Impresa en la Argentina. **FEBRERO de 1998**.

PC users

LA COMPUTACION QUE ENTIENDEN TODOS

año IX
número 82



editorial 1

nota de tapa 4
¡Chévere! Música MIDI en la PC.

pc users informa 16
Noticias calientes del mundo de la computación.

aprenda en 4 clases 18
Access, última clase.

hogar 22
Todos los chiches para la PC de casa.

los consejos de superplanilla 27
Nunca más una duda en Excel.

internet 32
ICQ, amigos por Internet.

datos útiles 36
Precios de la calle.

webeando 37
¡Música maestros!

shareware 41
Cuentapasos.

la clínica del dr. hardware 50
Todas las consultas sobre hard serán atendidas aquí.

pc flash 43
El amarillismo al servicio de la informática.

encuesta 47
Entre todos haremos una PCU mejor.

feedback 54
Mensajes encadenados en Internet.

tiempo libre 58
Juegos de ingenio para el verano.

trucos 59
La expresión de la genialidad de nuestros lectores.

pc users responde 62
Contestamos todas las preguntas de los users.

clasificados gratuitos 66
compre, venda y canjee a través de esta sección.

PROGRAMAS PARA PC SHAREWARE

$5.- POR DISKETTE HD

Y ELIJA UNO GRATIS CADA TRES DE SU COMPRA

EDUCATIVOS, UTILITARIOS, ADMINISTRATIVOS, GRAFICADORES, JUEGOS, MUSICA, TECNICOS, CONDICIONADOS Y MUCHOS MAS.



EN CASTELLANO

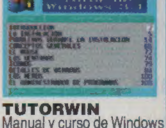




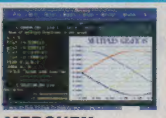
StockBASE 14.0 Facturación y stock.



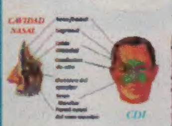
TOOTH v3.0 Sistema para odontologos.



TECNICA Educativo científico con gráficos.



TUTORWIN Manual y curso de Windows

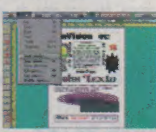


MEDICA2 Biblioteca visual del cuerpo





ELECTRONICA Curso de componentes.



PAINTOOL Dibujo y diseño gráfico.



ACPLUS Administra consorcios.

PROVINCIAS Mapas de Argentina 3Disk





VIDA Reino vegetal y animal.

LYN Educativo de números.

BANCOS Controla cuenta bancaria.**New**
LA TIERRA Historia de nuestro planeta
LITIS 2.0 Organizac. e informac. Juridica.
Ded.Vel. Aprenda y ejercite tipeo al tacto.
MAPAS DEL MUNDO 118 paises . 2Dsk
ASTROKAL Cálculo de carta natal.
CASTELLANO Diccionario 30.000 pal. 2D
TEST GRAFOLOGICO y test del árbol.
TODOPC Enseña a usar la PC.
MULTIVA 3.20 Libro IVA Compras/ventas.
MULTISUE 3.0 Liquidación de Sueldos
TRADUCTOR INGLS/CASTELLANO
MEDICIN y otras Especialidades Médicas
FISICA1 Curso fisica nivel secundario.

INGLES

MERCURY Resuelve ecuaciones..

NEOPAINT 3.2 Diseño ,dibujo y letras.

ENVISION PUBL. Autoedición texto y gráfico

RACHEL´S Vestí y pintá los muñecos

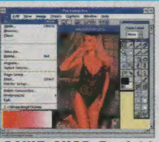


DRAFT CHOICE Dibujo y CAD profesional.

PC-FASTYPE Aprenda tipeo al tacto.

NEOSHOW Crea y anima presentaciones.
ASTRO v2.86 Astrologia y carta natal.
FUNNY FACE II Dibujo y pintura de caras.
SYSCHEK v2.42 Testeo total de PC.
KWIKSTAT Analisa gráf. estadistica 2Dsk
PORNOSOFT Animaciones pornográficas.
MAGIC Sistema de menú con íconos.

WINDOWS



PAINT SHOP P v4.14 Edición de fotos 3D W95



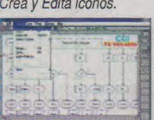
TOPDRAW v3.10 Diseño grafico





AX-ICON Crea y Edita iconos.

TYPEPLUS Crea LOGOTIPOS.



CHARTIST 1.7 Diagramas de flujo.



VIRTUAL Diseño de interiores.

FPROT 3.0 Nueva versión para W95 3dsk
PKZIP 2.5 Nueva versión del compactador
POSTER Para hacer carteles de todo tipo.
ROCKFOR 4.0 Diseño de tarjetas. **W95**
FORMPOWER Diseño de formularios 2Dsk
MS650 Secuenciador para MIDI.
DESINSTALA Para desinstalar programas.

Y MILES DE PROGRAMAS MAS - CONSULTE NUESTRO CATALOGO

CD-ROM

PRONTO FAX
PRECIOS y NOVEDADES al 954-0545 y marque en modo tono codigo 4002

ENVIAMOS A CAPITAL FED. COMPRE DESDE SU CASA ENTREGAMOS EN 24HS. POR $4.- O GRATIS CON SU COMPRA SUPERIOR A $60.- CONSULTE

ACEPTAMOS TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO





for Windows So Much PUBLISHING 16 CIENTOS DE CLIPART COLOR CON CATALOGO IMPRESO — CD ROM

ADEMAS DE BORDES, TEXTURAS Y MARCOS PARA RECUADROS





¡ INCLUYE LIBRO CON CATALOGO DE LETRAS IMPRESO !!!!

ULTRA LOS 109 MEJORES JUEGOS PARA D.O.S EN UN CD $24.-

CON INSTRUCCIONES DE INSTALACION EN CASTELLANO



EN JPG Y CON CONVERSOR GRAFICO A 30 OTROS FORMATOS BMP, GIF, PCX,TIF, ETC.

IMPORTANTES DESCUENTOS A COMERCIANTES - CONSULTENOS

AHORA TAMBIEN

Callback

Ahorre hasta un 80% en sus llamadas internacionales

Alemania/Francia $0,95.-
Estados Unidos $0,78.-
España/Japón $1,06.-
Brazil/Chile $1,31.-
Italia $1,02/Canada $0,87.-
Precios Finales por minuto.



ESMERALDA 470 (1007) Capital TE 393-4020

NAVEGE POR INTERNET EN NUESTRO LOCAL por $8.- la hora

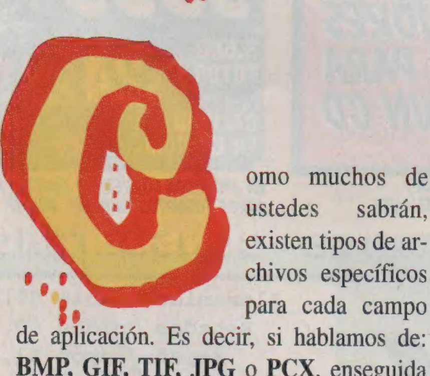
ADQUIERA NUESTRO CATALOGO DE SHAREWARE Y CD-ROM $7.-

• Gasto de ENVIO AL INTERIOR $4.- ó PAGO CONTRAREEMBOLSO EN DESTINO $8.- FAX 394-8895 E-Mail CDI@SMINTER.COM.AR

¿CONOCEN USTEDES ALGUNA PERSONA A QUIEN NO LE GUSTE LA MÚSICA? NOSOTROS TAMPOCO. Y SI ESTÁN LEYENDO ESTA REVISTA ES PORQUE ALGUNA SIMPATÍA TIENEN POR LAS COMPUTADORAS. EN ESTA NOTA INTENTAREMOS UNIR AMBAS AFICIONES, CLARIFICANDO Y/O ACRECENTANDO LOS CONOCIMIENTOS QUE TENGAMOS SOBRE EL TEMA.
AQUÍ VAMOS, ENTONCES. "SÍGANNOS LOS BUENOS" (O "SÍGANNOS, QUE NO LOS VAMOS A DEFRAUDAR", COMO QUIERAN).

Pablo Marfil • pmarfil@cpsarg.com
Carlos Schwarz • cschwarz@mponline.com.ar





Como muchos de ustedes sabrán, existen tipos de archivos específicos para cada campo de aplicación. Es decir, si hablamos de: **BMP, GIF, TIF, JPG** o **PCX**, enseguida pensarán en **gráficos**. Para el tema que nos ocupa –la **música**– dos de las extensiones más comúnmente asociadas son **MID** y **WAV**. Esto se debe a que son dos estándares utilizados por Windows. Bien, llegó la hora de conocerlos más profundamente.

ARCHIVOS MIDI: DE DONDE VIENEN Y ADONDE VAN

MIDI es una sigla que corresponde a *Musical Instrument Digital Interfase*, o Interfase Digital para Instrumentos Musicales. A efectos de entenderlo mejor, consideremos al MIDI como un **lenguaje** que permite que se comuniquen entre sí los instrumentos musicales digitales.

"Comunicación" implica, por ejemplo, que si conectamos con un cable MIDI dos teclados (instrumentos digitales que llamaremos **A** y **B**) al tocar en el **A** suena simultáneamente el **B,** casi como por arte de magia (**Figura 1).**


HEVERE!

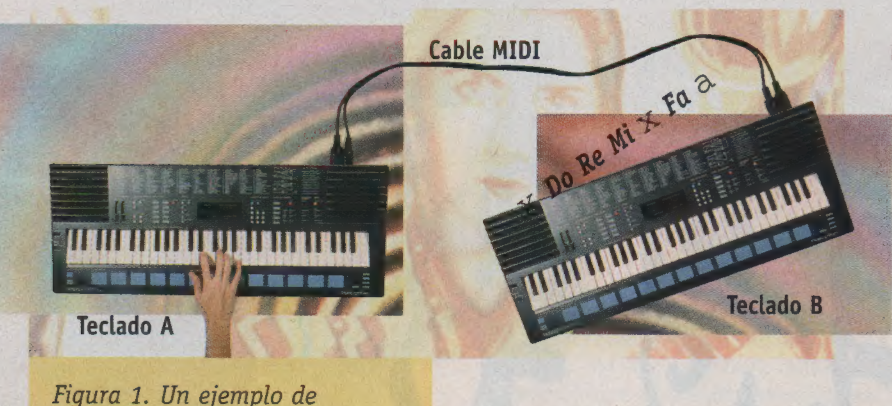


Figura 1. Un ejemplo de comunicación vía MIDI.

Vamos a contarles cómo es el truco. El teclado **A** envía señales numéricas que el **B** interpreta de acuerdo al código MIDI. Sería una especie de "Morse digital", con el cual pueden transmitirse una gran variedad de mensajes: qué nota se toca, con qué intensidad, cuánto dura, con qué timbre o instrumento debe sonar y muchas cosas más. Habrán notado que mencionamos la palabra "digital", que se relaciona estrechamente con el mundo de las computadoras. Si el código MIDI trabaja con dígitos y las computadoras también: ¿no habrá una forma de aprovechar esta "coincidencia"? ¡Por supuesto que sí! Podríamos hacer el siguiente experimento: "pinchar" el cable que conecta a los teclados A y B, y registrar todos los mensajes en una computadora, como vemos en la **Figura 2**.

Sigamos experimentando. Una vez almacenados esos mensajes, podríamos prescindir del teclado que los emitió, y enviar exactamente los mismos mensajes desde la computadora. Y también tendríamos la opción de modificar esos mensajes, guardarlos en nuestro disco rígido y pasárselos a un amigo en disquete para que los reproduzca en su teclado. En este caso, el formato "natural" para almacenamiento sería (adivinen...) nuestro conocido **Archivo MIDI Standard**, o **.MID**.

Llevando nuestro experimento "hasta las últimas consecuencias", hagamos lo siguiente: prescindamos esta vez del teclado **B** y únicamente grabemos en la PC los mensajes MIDI que se generan al interpretar "Arroz con leche" en el teclado. Luego volvamos a enviarlos al mismo teclado **A,** y todo sonará tal cual lo tocamos (**Figura 3**).
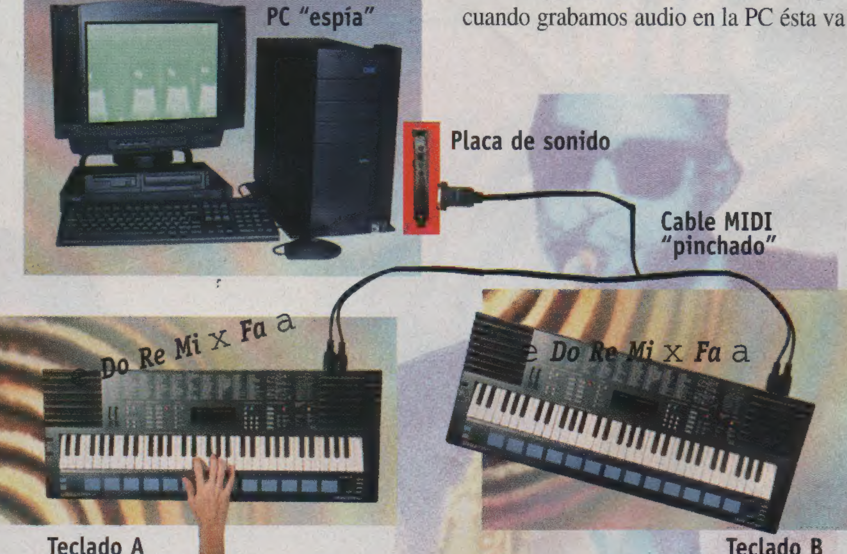


Figura 2. La PC "espiando" mensajes MIDI.



MID Y WAV: LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS

Mediante la digitalización del audio (que de eso se trata en los archivos WAV), podemos hacer funcionar a la PC como un grabador de casetes. En este caso, la conexión no sería a través de un cable MIDI, sino directamente con un micrófono (**Figura 4**).

Cuando terminamos, podemos reproducir lo grabado, pero esta vez el sonido saldrá de un parlante conectado a la PC (mientras que en el caso del MIDI, el mismo teclado era la fuente sonora).

A "troppo grosso modo" diremos que cuando grabamos audio en la PC ésta va almacenando **muestras** del sonido. Estas muestras no son más que números digitales de 8 ó 16 bits. La frecuencia con que las registra es proporcional a la calidad de sonido obtenido al reproducirla después (las canciones que estamos acostumbrados a escuchar en los CDs de audio tienen una frecuencia de 44100 muestras por segundo, la máxima distinguible por el oído humano; es decir, si la frecuencia fuera mayor nuestro oído no notaría la diferencia). En la **Figura 5** vemos la representación gráfica de un sonido grabado digitalmente. A cada puntito equivale una muestra.

Ahora sí podemos comparar MIDI y Audio Digital, partiendo de los siguientes conceptos: cuando grabamos vía MIDI, la

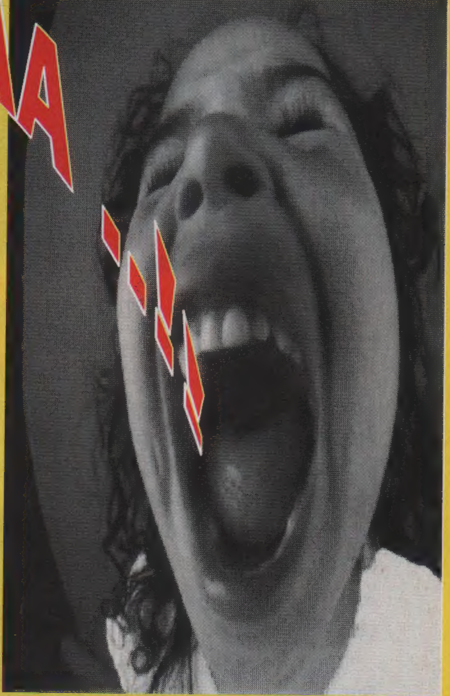
ESTA ES SU ULTIMA
OPORTUNIDAD
APROVECHELA !!!



MICROLOOK
COMPUTER STORE

10 AÑOS EN EL GREMIO
MARCAN NUESTRO LIDERAZGO





¡¡ SUPEROFERTON !! MULTIMEDIA

INTELPENTIUM 166 MHz MMX
MOTHER TRITON IV

MINITOWER - TEC. - 16 Mb RAM "EDO" 72 PIN - 512 CACHE
BURSPIPELINE - FUN COOLER - FLOPPY 3½ 1.44 Mb NEC - MONITOR
SVGA COLOR SYNCMASTER 14" .28 NE - DICO RIGIDO 1.7 Gb
FAST ATA 2 - MULTIFUNCION IDE 4 SALIDAS 64 BITS P/4 HDD O/B,
PARALELA PRINTER, SE
PLACA VIDEO 1024 PCI AMPLIABLE A 2 Mb c/MPEG - MOUSE
CON KIT MULTIMEDIA 24X: PLACA SONIDO 16 BITS
3 D + CD 24X + PARLANTES

$ 858

DIFERENCIAS

P-200 MMX	P-233 MMX	HDD 2.5
$ 74	$ 199	$ 25

¡¡ OFERTON !!

PENTIUM 100 MHz MMX
MOTHER TRITON IV

MINITOWER - TECLADO - 8 Mb RAM "EDO" 72 PINES - FUN COOLER
FLOPPY 3½ 1.44 Mb NEC - MONITOR SVGA COLOR
SYNCMASTER 14" .28 NE - DICO RIGIDO 1100 Mb
FAST ATA 2 - MULTIFUNCION IDE 4 SALIDAS 64 BITS P/4 HDD O/B,
PARALELA PRINTER, SERIAL FAST
FLASH BIOS - PLACA VIDEO 1024 PCI AMPLIABLE A 2 Mb - MOUSE

$ 700

CON KIT MULTIMEDIA 24x
PLACA SONIDO 16 BITS + CD 24x
+ TITULOS + PARLANTES

$ 830

DIFERENCIAS
P 133......$ 25+
P 166......$ 50+

Hard Disk IDE

2.1 Gb...$ 190
2.5 Gb...$ 200
3.5 Gb...$ 250
4.5 Gb...$ 265
6.4 Gb...$ 395

MEMORIAS

SIMM 4x72 Mb	$ 16
SIMM 8x72 Mb	$ 21
SIMM 16x72 Mb	$ 40
SIMM 32x72 Mb	$ 80
DIMM 32 Mb	$ 110

MONITORES

VIEWSONIC 14'	$ 290
VIEWSONIC 15'	$ 410
AOC 17' .28 NE	$ 730
SYNC 15" DIGITAL	$ 330
SYNMASTER .28 NE	$ 210
SYNCMASTER 3 Samsung NE.	$ 290
SAMSUNG 700B 17"	$ 899

MULTIMEDIA

CD ROM 8x	$ 75	Placa "S. B." AWE 32 Full	$ 220
CD ROM 24x	$ 100	Placa "S. B." AWE 64	$ 160
Placa Sonido 16 Bit	$ 25	Placa "S. B." AWE 64 GOLD	$ 280

Kit Mediavision Full, Tit. Cast. 24 x	$ 350
Kit 12x "Sound Blaster" Value AWE 64 c/Control. Rem. Infra	$ 305
Kit 16x "Sound Blaster" Discovery AWE 64 c/Ctrol. Rem. Infra	$ 320
Kit 24x "Sound Blaster" Discovery AWE 64	$ 350
COPIADORA KIT COMPRO 8x4 C/CONTROLADORA	$ 650
COPIADORA CD 6x2	$ 520
COPIAD. EXT. PHILIPS REGRAB. O COMUN 6x2 SCSI O PARAL.	$ 900
COPIADORA MEMOREX 6x2	$ 500

MODEM - FAX

14400	$ 40
33600 C/Voice	$ 75
US ROBOTIC Win Int. 33,6(OEM)	$ 140
US ROBOTIC SPORTSTER 33,6 c/voice(OEM)	$ 158
US ROBOTIC EXTERNO 28,8=>33,6	$ 199
MOTOROLA 56 Kb INTERNO	$ 150
MOTOROLA 56 Kb EXTERNO	$ 170

ACCESORIOS

SCANNER GENIUS 4800 SP2X	$ 255
Scanner 4800 Pag. Comp. Optic Pro 4830 P	$ 160
Scanner GENIUS 4800 dpi Pag. Comp.	$ 190
ZIP I/O MEGA EXTERNO 100 Mb	$ 200
JAZZ IOMEGA INTERNO 1 Gb	$ 430
JAZZ IOMEGA EXTERNO 1 Gb	$ 530
DISCO 1 Gb PARA JAZZ	$ 140
Placa Video Diamond Stealth 64	$ 59
Placa VGA	$ 30
Placa Video Diamond 3D 2 Mb	$ 120
UPS 15 MINUTOS	$ 120
ESTABILIZADOR 500 W	$ 30
CD VIRGEN CON CAJA	$ 4

PRINTERS

HP 692 C c/Kit Fotografico	$ 360
HP 670 C	$ 280
HP 870 C	$ 599
EPSON STYLUS 400	$ 280
EPSON STYLUS 600	$ 380
EPSON STYLUS 800	$ 580

MOTHER con MICROS

486 DX2-66	$ 85	Pen. INTEL166 + Mother	$ 244
486 DX4-100	$ 99	P-INTEL 166 MMX/Mother	$ 295
PENTIUM 75 + Mother	$ 155	Pen. INTEL200 + Mother	$ 330
Pentium 100 + Mother	$ 175	P-INTEL 200 MMX/Mother	$ 340
Pen. INTEL133 + Mother	$ 220	P-INTEL 233 MMX/Mother	$ 390

PRECIOS FINALES IVA INCLUIDO - RETIRA YA !!! - GARANTIA 2 AÑOS

Av. SANTA FE 2653 Loc. 28/30
HORARIO: Lun. a Vier. 10 a 20 Hs.
Sab. de 10 a 16 Hs.
¡¡¡ LLAMENOS !!!
☎ 825-4488
LINEAS ROTATIVAS





Figura 3. Teclado MIDI conectado directamente a la PC.

PC registra **mensajes**; cuando grabamos Audio Digital, la PC registra determinada cantidad de **muestras por segundo**. Esto otorga ciertas ventajas al MIDI por sobre el audio digital, a saber:

- **Los mensajes están perfectamente discriminados**. Así es que si, por ejemplo, grabamos una ejecución de varias notas a la vez, al analizarlas en la computadora cada nota puede tratarse por separado. No así con el audio digital, donde todo aparecería como un gran "chorro de números".
- **El consumo de memoria/recursos del sistema es ínfimo**. Si tocamos una nota y la mantenemos sonando durante un minuto, el MIDI registrará como mensajes (además de los datos de la nota en sí) solamente el momento de inicio y el de final. Con audio digital, se registraría todo lo que ocurre en el medio. Un minuto de audio digital grabado con calidad de CD ocupa aproximadamente **10 MB**. Un archivo MIDI con gran cantidad de mensajes (notas, instrumentos, cambios de volumen y la mar en coche), podría ocupar solamente **20 KB**.
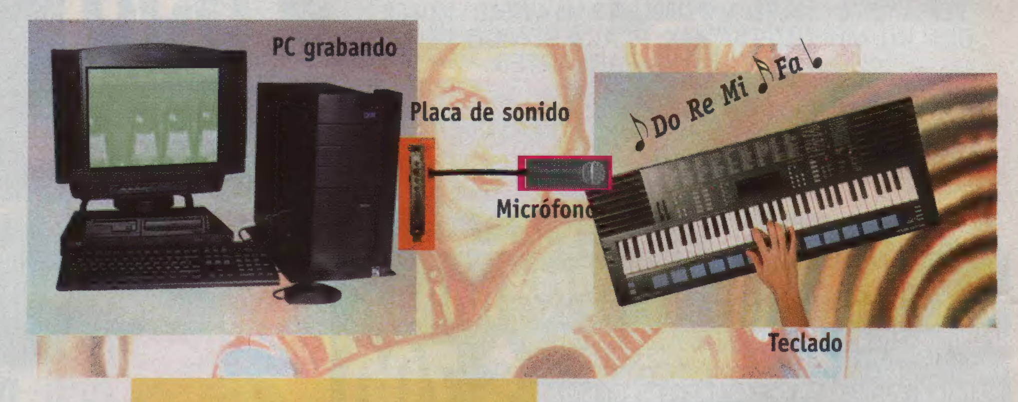


Figura 4. Grabando audio en la PC.

Pero también presenta algunas desventajas, como ser:

- **El MIDI sirve solamente para instrumentos digitales**. Es imposible grabar nuestra voz, por ejemplo, a través de él. Otros instrumentos también quedan excluidos, aunque siempre es posible imitarlos usando sintetizadores (**nunca** es lo mismo, pero para muchos usos alcanza).
- **La calidad de la reproducción varía considerablemente según el hardware.** Al reproducir un archivo MIDI que nos pasó un amigo, notamos que en nuestra PC suena totalmente distinto. ¿Por qué? Recordemos que el MIDI envía y recibe **mensajes de control**: lo que suene dependerá **siempre** del aparato receptor (en este caso, la placa de sonido que tengamos instalada).

Esto **no ocurre** (en realidad puede ocurrir, pero en menor medida) en el caso de archivos de audio digital.

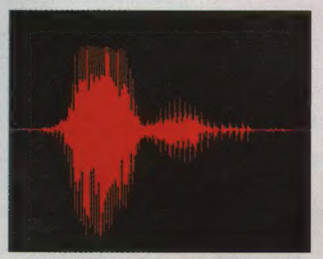
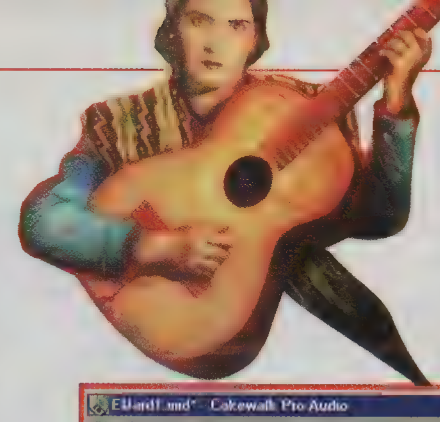


Figura 5. Representación gráfica de un sonido grabado digitalmente.

QUE NECESITAMOS

- **Computadora**: hasta una modesta 386 con 4 MB de RAM puede servirnos para correr muchos programas de música. Por supuesto que los programas más avanzados siempre nos van a pedir más. Es el progreso.
- **Un instrumento MIDI "receptor"**: que en muchos casos **ya está** en nuestra computadora. Las **tarjetas de sonido** son –de hecho– instrumentos MIDI, ya que poseen un sintetizador que se comunica internamente por MIDI con la PC. Dicho sintetizador es el punto crítico de la cuestión, ya que en él se almacenan los sonidos de los instrumentos que usaremos para hacer música. Las tarjetas más antiguas, co-



mo SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16 y la mayoría de las genéricas, poseen **síntesis FM**, cuya imitación es bastante torpe. Las más nuevas (AWE 32, 64, o cualquiera de las de Turtle Beach Systems) usan **síntesis *wavetable*** (también llamada "tabla de ondas"), la cual se aproxima muchísimo más en esa imitación. Para hacer música, entonces, deberíamos optar por alguna plaqueta de última generación. Una opción intermedia es usar síntesis *wavetable* **por software** (se incluyen algunos ejemplos en el último CD de PC Users).

- **Un instrumento MIDI "emisor":** si bien esto es opcional, se recomienda para aquellos que ya toquen instrumentos (sobre todo teclado). En tal caso, fíjense si en la parte de atrás del teclado o teclado electrónico aparecen dos fichas redondas que digan "MIDI OUT" y/o "MIDI IN". En caso afirmativo, sólo necesitarán un "adaptador MIDI para SoundBlaster" y un par de cables MIDI para poder conectar el teclado a la PC, lo cual simplifica las cosas considerablemente a la hora de ponerse a trabajar.
- **Programas de Música:** la variedad es tal que perfectamente podríamos dedicarle unas cuantas notas más, pero comenzaremos por el secuenciador más utilizado del momento: el **Cakewalk**.

Si tienen plaqueta de sonido, podemos realizar ahora una comparación "in situ". Para ello necesitamos una demo del **Cakewalk for Windows** (versión 4 o superior). Pueden bajarla de Internet en www.cakewalk.com o bien extraerla del CD que acompaña el último número extra de PC Users.

CAKEWALK: PRIMEROS PASOS

Además de ser el primer secuenciador "en serio" para Windows que se vendió a un precio razonable, también fue el primero que presentó una versión demo, contentando temporalmente a todos los que no teníamos dinero suficiente para comprar un secuenciador profesional.

Cakewalk ha sido siempre un programa ideal para los aficionados a la música y a la PC, y en las sucesivas versiones fue incorporando lo mejor de **Cubase** y **Logic**, sus competidores más directos. Comenzó a trabajar con sistema de arreglos que se pueden cortar, copiar y pegar donde queramos, y la última versión presentó los efectos en **tiempo real**, el **Studioware** o el soporte para **ActiveMovie**.

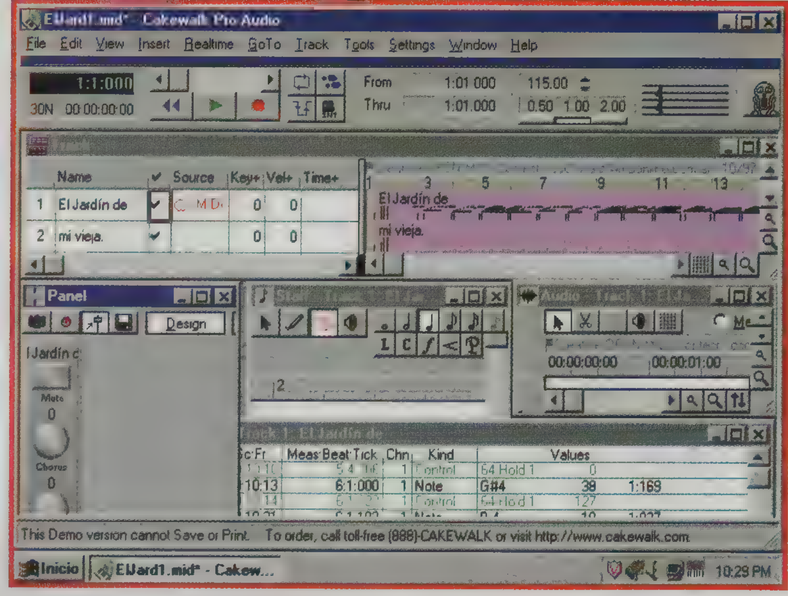
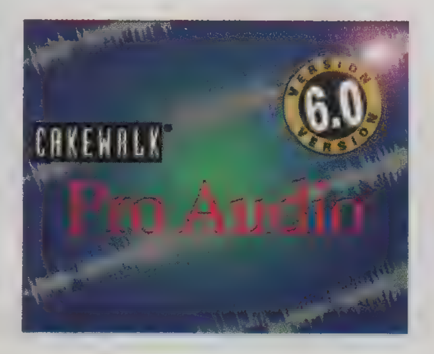


Figura 6. La pantalla principal del Cakewalk 6.0, con sus ventanas más importantes.

La interfase es clara; podemos elegir la ventana **`Track`**, el **Piano Roll**, la ventana de notación de partitura, la lista de eventos (importantísima para aquellos que están algo peleados con el teclado), el editor gráfico de controladores o la ventana de audio para editar y aplicar efectos (una de las novedades más importantes de esta versión). En la **Figura 6** podemos ver la pantalla principal del programa.



Otra importante mejora son los efectos en **tiempo real**, herramienta que depende del soporte de hard. Es decir, si tenemos (como mínimo) una Pentium 166 MHz con 16 MB de RAM podremos escuchar los resultados de nuestras ediciones en forma instantánea. Esto se debe a que el nuevo Cakewalk soporta los *plug-ins* ActiveMovie. De esta forma se pueden comprimir bajos, ecualizar voces y otros muchos efectos que utilizan los profesionales del audio. No olvidemos que ActiveMovie es un estándar que soportarán muchos más productos, por lo que es de esperar que salgan plug-ins para todo,

desde un simulador "Marshall a válvulas" hasta la reverberación característica de la Basílica de Santo Domingo. En otras palabras: ¡no hay límites!

Todas las pistas de audio del Cakewalk son **monofónicas**, por lo tanto son necesarias dos pistas para crear una pista estéreo. Además, deben tener una frecuencia de muestreo y una resolución en bits idéntica. La cantidad máxima de pistas de audio que podemos tener estará dada en función de la compu que tengamos (un amigo consiguió **20** pistas con un Pentium Pro y un disco SCSI).

Como el programa se banca varias plaquetas, ya no vamos a estar limitados a una única Entrada/Salida estéreo, sino que podremos tener un par de plaquetas o varios puertos de audio... ¡y usarlos al mismo tiempo!

Los datos de audio son considerados de una forma parecida a los datos MIDI: se pueden cortar, copiar, pegar, mover, transponer y cuantizar; es posible ecualizar las "señales", extraer el *feeling* y pasarlo a una secuencia MIDI, e incluso convertir una pista mono de audio en notas MIDI. Es importante que la pista sea monofónica, porque en cuanto el programa encuentra un acorde, no transcribe ninguna nota (¿se imaginan escribir música con sólo cantarla?).

Y no sólo esto, sino que procesa cualquiera de las pistas de audio con *Reverb*, *Delay/Echo*, *Chorus*, *Phaser* y cambio de tono/tiempo. Este último algoritmo nos permite variar en forma independiente el tono y la longitud de la muestra.

Studioware merece un párrafo aparte: es un sistema de creación de interfases de control para los dispositivos MIDI más dispares, que nos permite controlar varios equipos. Con ayuda del mouse podemos cambiar ciertos valores (por ejemplo, un nivel de *Reverb* o la cantidad de resonancia de un filtro) y las variaciones se registran en tiempo real. Es decir, podemos ir jugando con la frecuencia de corte durante un tema, y todos los cambios quedarán grabados en sincronía.

Si nuestra intención es meternos de lleno al Audio Digital, este secuenciador es **la** solución. La adopción del estándar ActiveMovie se terminará de apreciar cuando haya más *plug-ins* disponibles, y la posibilidad de crear interfases para controlar equipos específicos es todo un lujo: a través de él podremos utilizar un grabador **Roland VS-880**, una consola **Yamaha ProMix01** u otros fierros.

¿Qué son y para qué sirven los secuenciadores?

Para entenderlo mejor, pensemos en un director de orquesta. Este se encarga de dirigir a todos sus músicos, dándoles las órdenes oportunas en cada momento para que ejecuten perfectamente su parte de la obra: pensemos también, que el director es el único que lee la partitura de **todos** los músicos al mismo tiempo.

Un secuenciador es como un director de orquesta. Imaginemos que el director tiene un circuito de comunicación independiente con cada músico, mediante el cual le envía sus órdenes concretas con el fin de que sólo él las ejecute, y no el músico de al lado. Los canales MIDI son esos circuitos de comunicación. Lógicamente, los *sintes*, los *samplers*, los módulos de sonido y las plaquetas de audio son los músicos de la orquesta.



PUESTA EN MARCHA

Lo primero que debemos hacer es activar la opción `Settings/MIDI Devices` y configurar nuestro sistema de `E/S`. Lo mismo para el Audio digital (**Figura 7**).

Así le especificamos al secuenciador si tenemos un instrumento MIDI, una plaqueta de sonido, o ambas cosas.

Elegimos una pista y un canal: la pista puede ser cualquiera, pero debemos tener en cuenta que el canal 10 es para percusión (batería) y que los canales van degradando su

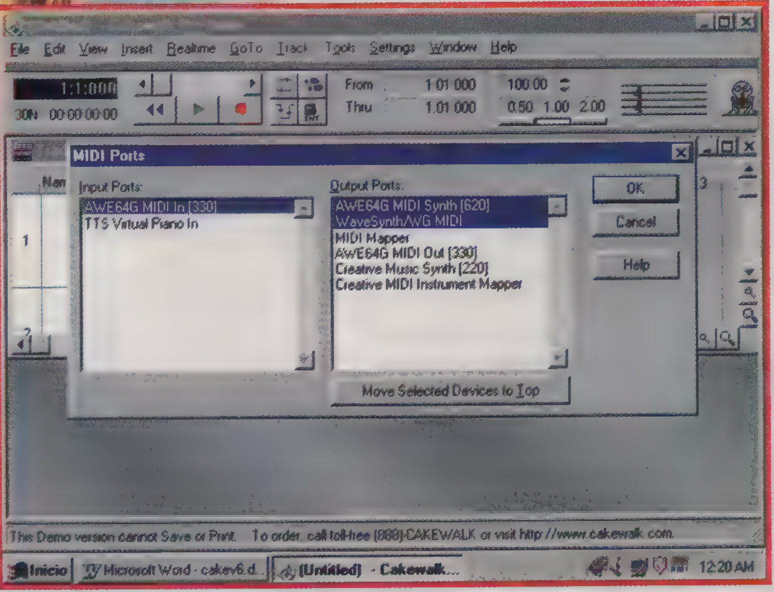


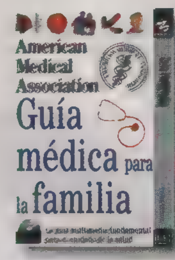
Figura 7. Configurando los dispositivos de entrada y salida con Cakewalk.

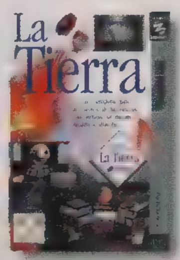
¡Lo último!

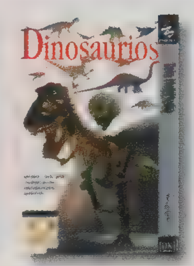
- Más de 40.000 entradas
- 2.500 entradas de Latinoamérica
- Diccionario con más de 43.000 definiciones completas
- Más de 7.000 fotografías
- Imágenes 360° QuickTime VR
- 3.000 Links a Webs Online
- 200 imágenes infográficas
- 60 animaciones
- 245 mapas
- 276 sonidos
- 100 videos de alta calidad
- Juego interactivo



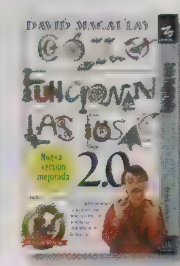
UNA GRAN ENCICLOPEDIA EN 4 CD-ROM a un precio increíble PROXIMAMENTE

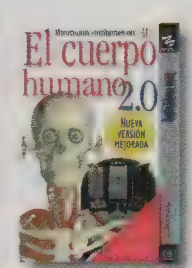


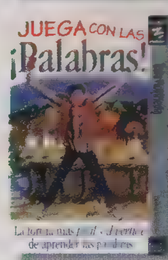


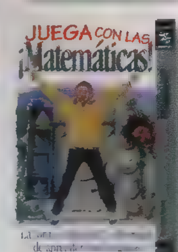






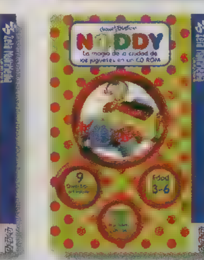


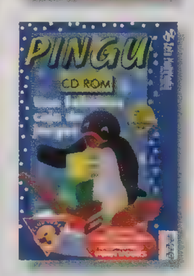


















¡¡Gran promoción!!

Por la compra de títulos Zeta Multimedia de $79, le obsequiamos con el procesador de textos **COREL WordPerfect.** Por la compra de títulos Zeta Multimedia de $49 y $59, le obsequiamos con un **CD-ROM Photo Gallery** de Dinosaurios.

OFERTA VÁLIDA DESDE EL 15 DE OCTUBRE HASTA FINALES DE MARZO DE 1998



polifonía a medida que aumenta su número.

Ahora activamos el Metrónomo. Si lo ajustamos para que salga por el canal 10, estaremos diciéndole al secuenciador que envíe el metrónomo a través del canal MIDI número 10; que marque una cuenta atrás de dos compases antes de grabar, y que diferencie el primer golpe de los otros tres del compás mediante notas MIDI de distinta velocidad. El programa adoptará esta configuración cada vez que arranque, siempre que salvemos el seteo como predeterminado.

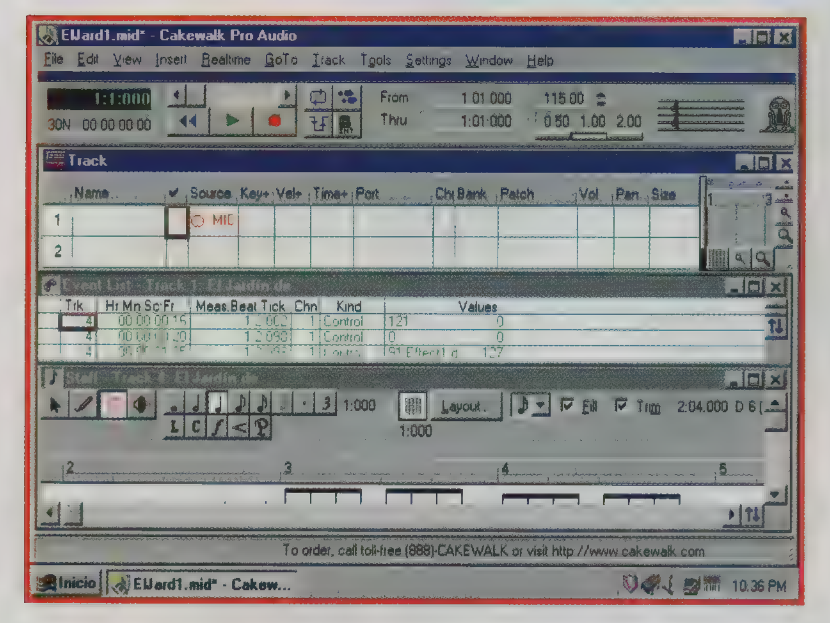


Figura 8. Es recomendable abrir e investigar un archivo MIDI hecho por un tercero para entender más rápido al programa.

Ya estamos en condiciones de desplegar el menú **File** y activar **Open**: tendremos acceso a los temas que vienen con el programa, tanto en formato MIDI como en formato WRK, propietario de *Cakewalk*.

Al empezar con algunos de estos archivos de música, tendremos una idea tanto visual como auditiva de lo que se puede conseguir con un secuenciador (**Figura 8**). Más adelante, en futuras notas, realizaremos una secuencia completa, paso a paso, con todo la potencia que tiene el ***Cakewalk Pro Audio 6.0.***

Medios alternativos

Si bien el formato MIDI se ha generalizado mucho, existe otra manera de hacer música en la PC, que combina algo de la filosofía MIDI con la edición de audio digital. Estamos hablando del formato MOD, el cual contiene canales de audio digital similares a los MIDI, pero cuyos sonidos base son muestras de instrumentos verdaderos (no sintetizados), que se pueden obtener de muchas fuentes. De esta manera podríamos grabar el maullido de nuestro gato y utilizarlo después como instrumento musical en un archivo MOD.

El mejor programa para crear MODs es el **Fast Tracker** (shareware), que ya va por su versión 2.14 (pueden encontrar una versión anterior en el CD#2). Entre sus muchas prestaciones se encuentra la posibilidad de tocar los *samples* a través de un teclado MIDI (antes había que hacerlo con el teclado de la PC). Este modalidad de composición musical por computadora ha generado muchos adeptos en todo el mundo, que comparten sus creaciones (álbumes enteros, con portada y todo) a través de Internet, la mayoría fanáticos de la música techno y electrónica, que se ha puesto de moda últimamente (Chemical Brothers, Prodigy, Underworld, etc.).

Requerimientos para el Cakewalk 6.0

Pentium 133 o superior, 16 MB de RAM, Windows 95. El número de pistas en grabación y la fluidez del proceso digital están limitados por la velocidad del procesador, la capacidad de transferencia del disco rígido y la memoria del sistema.



www.midiworld.com
www.midinet.com
midi.simplenet.com
www.creativeinspire.com
www.soundfont.com
www.midifarm.com

MAS BENEFICIOS PARA USTED

CONÉCTESE
A INTERNET POR SÓLO $40*
HASTA EL 31 DE MARZO

INTERNET
Red Teletel

BAJE SUS COSTOS TELEFONICOS CON EL 0610 DE TELETEL

Próximamente Teletel le ofrecerá un nuevo servicio: el 0610, que le permitirá ahorrar hasta un 50% en la tarifa telefónica. Llame YA! al 322-0147 y conéctese a Internet por sólo $40* hasta el 31 de Marzo.

Teletel siempre piensa en usted, brindándole más beneficios y un servicio de atención personalizada.

- Accesos al 0610.
- Servicios dial-up, acceso local desde las principales ciudades.
- Empresas: Correo electrónico para redes, desde $80 + IVA por mes.
- Enlaces punto a punto, enlaces punto multipunto, asesoramiento, sistemas llave en mano.
- Y también... Desde su PC y Modem, sin usar su teléfono. Conexión por línea directa, tarifa plana sin costos adicionales, velocidades hasta 56 K, consulte disponibilidad en su zona. Conexión internacional (Telinter directo), conexión nacional (sin filtros).

Teletel - Viamonte 723 5° of.22 (1053) Capital Tel.:(01)322-0147 Fax: (01)325-6389
0800-6-2644 (desde area metropolitana) info@teletel.com.ar www.teletel.com.ar

Rosario, Balcarce, Neuquén, Tornquist, Pehuajo, Colon, Virasoro, Victoria, Esquel, Necochea, Lujan, Gral Pico, S.Estero, San luis, Cnel.Suarez, Mendoza, T.Lauquen

1986 12 AÑOS 1998

0610

0610

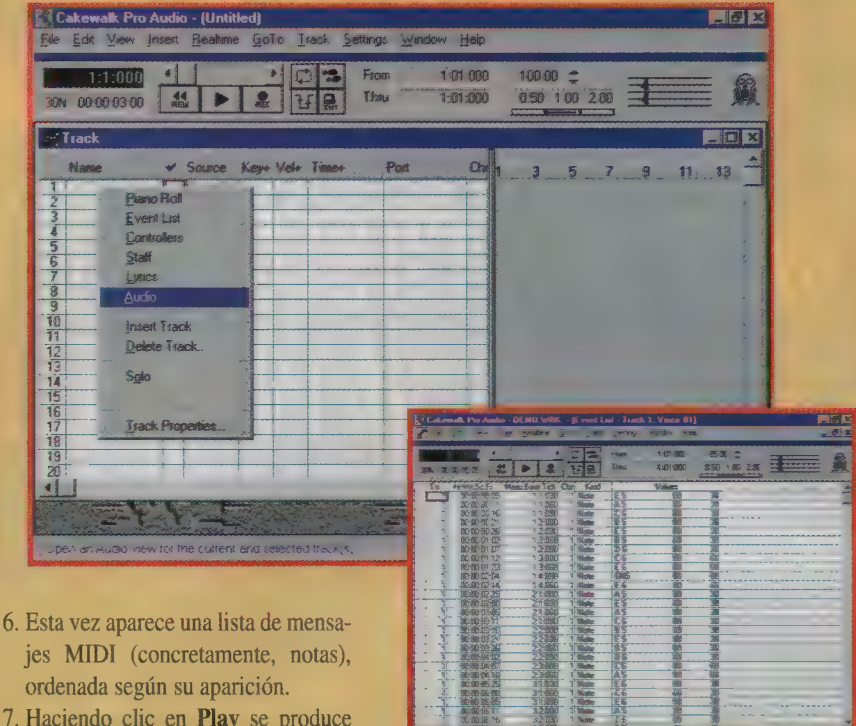
*$40 +IVA para Capital y Gran Bs.As.

CLAUDIA SAIDON

ABRIENDO UN ARCHIVO WAV CON CAKEWALK

Una vez instalado, ejecutamos el Cakewalk y seguimos estos pasos:

1. En el menú ***Insert*** escogemos ***Wave File*** y abrimos un archivo ***WAV*** cualquiera (en el directorio de Windows seguro que hay alguno).
2. Hacemos clic derecho exactamente en la intersección entre ***1*** (fila) y ***Name*** (columna). En el menú que aparece elegimos ***Audio***.
3. En este punto veremos una representación visual del sonido, similar a la de la **Figura 5.** Si hacemos clic sobre el botón ***Play*** veremos una línea vertical que se desplaza de izquierda a derecha acompañando la reproducción. Aquí podemos hacer zoom para "husmear" en detalle la onda sonora.
4. Ahora hagamos lo mismo pero con un archivo MIDI (o WRK, que es **casi** igual pero propietario del Cakewalk). En el menú ***File*** escogemos ***Open*** y abrimos el archivo ***DEMO.WRK***
5. Hacemos clic derecho en el mismo lugar que antes, pero ahora escogemos ***Event List***.



6. Esta vez aparece una lista de mensajes MIDI (concretamente, notas), ordenada según su aparición.
7. Haciendo clic en **Play** se produce un desplazamiento hacia abajo, y presionando ***SHIFT+BARRA ESPACIADORA*** podemos hacer sonar las notas una a una.

OTROS PROGRAMAS DIGNOS DE VER

SOFTWARE

Saw 32/SawPlus: uno de los editores de audio digital más fierro. Cuesta $500, pero se puede bajar una demo de www.iqsoft.com.

SoundForge: un paquete de herramientas profesionales para la creación y edición de audio digital. Cuesta $495 y ofrece una demo en www.soundforge.com.

Anaya Interactiva (www.anayainteractiva.com): tiene varios títulos, desde sintetizadores y secuenciadores para dar los primeros pasos en la composición (Mi primer sintetizador, Ya soy compositor, SuperCompositor, Estudio MIDI y Dance Machine) hasta obras de tipo enciclopédico (Guía de la Música Clásica y Guía de los Instrumentos de la Música Actual). Sus precios promedian los $50.

SHAREWARE

MidiPlus: similar al reproductor multimedia pero con más opciones. Reproduce .MID, .AVI y .WAV. Recomendado por www.hotfiles.com.

Audio Compositor 3.0: programa para crear MIDI, a partir de la combinación de samples en una interfase puramente gráfica. Salió el mes pasado y en la primera semana fue bajado 51.000 veces de www.download.com

CoolEdit: editor de wavs. Permite grabar en formato RealAudio (RA). Se baja de www.shareware.com.



SOBRE LOS AUTORES...

Pablo Marfil: Músico. Obtuvo el título de Profesor Superior de Guitarra en el Conservatorio Provincial de Bahía Blanca. Paralelamente y en forma personal se especializó en el área Computadoras y Música, habiendo escrito diversos artículos periodísticos sobre el tema en las revistas "Catálogo MIDI", "Music Shop" y "El Musiquero".

Carlos Schwarz: Aunque para muchos sea el "ingenieri", para nosotros será de ahora en más un colaborador muy particular. Entonado con su reciente premio internacional en el "Creative Inspire MIDI Open Contest" (organizado por Creative Labs), luego de experimentar más de dos décadas en audio y usar la PC para soltar su pasión musical, desde el '89 exprime al máximo los recursos del MIDI.

COM1 Computer Shop

Centro Integral de Informatica

Venta de equipos · Insumos · Software · Redes · Internet

SAMSUNG · DIAMOND · intel inside · EPSON Distribuidor Oficial · USRobotics · CREATIVE CREATIVE LABS INC.

3 Años Garantía

IntelSoul Sx 166MMX

- CPU Pentium Intel ® 166 MMX
- Mother Board triton III MMX
- Disco Rigido de 2.1 Giga
- Memoria Ram de 16 MB EDO
- Placa de video aceleradora de 1MB exp. a 2 MB
- Monitor SVGA color de 14" .28 No Entrelazado
- CD-Rom de 24 Velocidades
- Placa de sonido de 16 Bits stereo 3D Sound
- Parlantes potenciados
- Mouse de 3 teclas Genius
- Gabinete minitower, Floppy de 3 ½
- Teclado para Win 95 en español

$949.-

IntelSoul MAGNA 200 MMX

Microprocesador **Pentium Intel® de 200 Mhz MMX** y memoria Ram de **32 MB EDO** para un óptimo rendimiento. Disco Rigido de **3200 Megabytes** para un gran almacenamiento. Placa de video **S3 Virge 3D** de **4MB** y monitor **SAMSUNG SyncMaster 3 Ne** para una perfecta visualización. CD-Rom de **24 Velocidades**, sonido **stereo 3D** de 16 bits Parlantes potenciados y Micrófono para una completísima multimedia. **Modem Fax** interno de **56K** listo para navegar en **Internet** **Windows 95 full CD OSR2** en castellano, indispensable hoy en día, **Lotus Smartsuite 97** para manejar sus textos, bases de datos y agenda, **NORTON Antivirus** para estar protegido todo el tiempo, **NORTON Utilities** para mantener su PC al 100% todos los días, y ATLAS de la ARGENTINA de Sintesoft para aprender de nuestro país.

$1599.-

Los precios son de contado efectivo e IVA incluido. Oferta Válida hasta agotar Stock.

Scanner
GENIUS EP
4800 dpi color
Puerto paralelo
$239.-

Impresora
EPSON Stylus 600
color 1440 dpi
$399.-

Software
IMSI 35.000
Cliparts
Todo tipo de imagenes!!!
$49.-

Monitor
ViewSonic E51
15" .28 Digital
1024x768 No entrelazado
$349.-

Memoria
Simm 4 MB
30 Pines
$34.-

Impresora
EPSON Stylus 400
color 720 dpi
$299.-

Modem Fax
DIAMOND SUPRA 56i
56K Interno voice
Video Phone Ready
$199.-

Volante
Per4Mer
Volante y pedales
(Funciona con todos los juegos!)
$105.-

Kit Internet
Tarifa Plana + e-mail
1 mes gratis
COM1 Internet Provider
$38.- (bonif.)

Mesa
SYS-TAB ST1060
Toda la PC y su impresora en un solo lugar!
$159.-

Video
DIAMOND Stealth II
Acelera 2D y 3D
4MB SGRAM
$169.-

DVD
DVD Diamond
Incluye placa de video
Stealth 2000 Pro
Video y PC
$399.-

Av. Cordoba 2639
(Casi Esq. Pueyrredon)
289 mts de Confianza

Abierto de Lunes a Sabados de 9 a 21 hs


Tarjetas Hasta 12 Pagos
Venta Telefónica

961-9611
(Lineas Rotativas)

Que sigan bajando



Ante la gran cantidad de usuarios que se inclinan por los clones, los fabricantes de PCs comenzaron en 1997 una feroz lucha por bajar sus precios. El último día del año, Compaq anunció en los EE.UU. el lanzamiento de su modelo **Presario 4212ES** a $699 ($899 con monitor). Viene con un Pentium MMX de 166 MHz, 16 MB de RAM, rígido de 2,1 GB, lectora de CD, conexión Ethernet para redes y dos puertos USB. Incluye también un paquete de software de Microsoft, con Encarta, Works y Bookshelf y el monitor que la acompaña es de 14 pulgadas.

Por ahora es sólo una oferta navideña para los yanquis, pero esto demuestra que si las empresas tienen un poquito de voluntad, los usuarios podremos adquirir una PC de marca a un precio algo más razonable que los actuales. Ojalá se acuerden de nosotros.



Ciberterroristas atacan Yahoo!



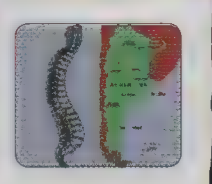
"*La alianza Pants/Hagis asumió el control de las computadoras de todo el planeta. Somos los dueños de todos y de todo. Nadie está a salvo. Nuestro objetivo es dominar al mundo, y ya lo hemos logrado*". Este temible mensaje apareció el lunes 8 de diciembre en las pantallas de quienes accedieron a *Yahoo!*, el buscador más popular de la Web. Los "ciberterroristas" pedían la liberación del famoso hacker **Kevin Mitnick**, que está en la cárcel por haber violado varios sistemas informáticos y robar números de tarjetas de crédito. Si el pedido fuera desoído, en Navidad una "bomba lógica" estallaría en las PCs de los internautas que visitaron *Yahoo!* durante ese mes. "*La epidemia puede ser detenida, pero no por mortales*", anunciaban los rebeldes. Falsa alarma, claro. Pero dio mucho de qué hablar...

Miniaturas padrón Clik!



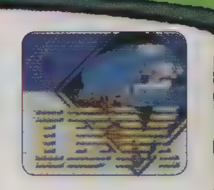
La empresa **Iomega**, famosa entre los usuarios de PC por sus productos Zip y Jazz, ahora pretende lograr que todos los aparatos portátiles se comuniquen entre sí. Para ello, está desarrollando *Clik!*, un nuevo padrón de almacenamiento con pretensiones universales. La intención es que los usuarios puedan intercambiar datos entre sus PDAs, notebooks, teléfonos celulares, cámaras digitales, videojuegos portátiles y proyectores. Iomega cuenta con el apoyo de importantes empresas, como Kodak, Motorola, Microsoft, Hewlett-Packard, Digital y Texas Instruments. ¿Para cuándo? La segunda mitad de este año. El primer disquito universal guardará 40 MB y costará unos $10, mientras que el precio del drive rondará los $200.

Un backbone nacional



Atención sufridos usuarios de la Internet nacional: un nuevo *backbone* está en el aire. Se trata del primer NAP (*Network Access Point*) argentino, una columna vertebral para acceder a la red global que interconecta 17 proveedores nacionales. La novedad podrá redundar en un aumento significativo de la velocidad de conexión para los usuarios. La iniciativa partió de la **CABASE** (Cámara Argentina de Bases de Datos y Servicios en Línea), y comenzó a funcionar el primer día de este año. Los proveedores pueden contratar vínculos de 64 Kbps hasta 2 Mbps. Se espera que Telintar pronto comience a operar su propio NAP, para felicidad general de los usuarios nacionales.

1.450 novelas en el HD



IBM volvió a romper su propio récord en materia de densidad para el almacenamiento de datos. Su último modelo de disco rígido es capaz de guardar **11,6 GB** en una pulgada cuadrada (menos de 9 cm²). Hace sólo un año, los científicos de IBM habían alcanzado almacenar 5 GB en la misma superficie. Con la tecnología actual, será posible guardar en ese minúsculo espacio nada menos que 1.450 novelas de tamaño promedio. O sea: una biblioteca digital nada despreciable. En los últimos seis años, la capacidad de almacenamiento de los discos rígidos aumentó 18 veces, mientras que su precio por MB bajó 52 veces. ¿El futuro? Discos cada vez más chicos, poderosos y baratos, que consuman menos energía y espacio en la PC.

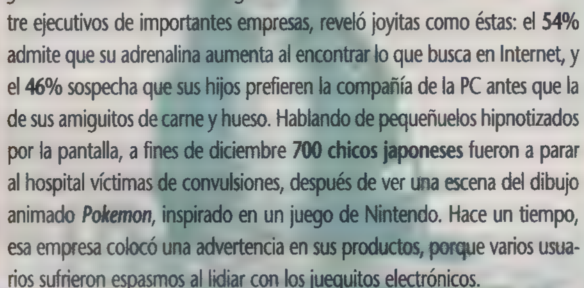


Decepciones de una Manzana



Las turbulencias no abandonan a Apple. De ser la cuarta fabricante de computadoras del mundo en 1996, cayó al décimo lugar el año pasado. Ahora, un nuevo rumor se sumó a los problemas financieros e institucionales de la creadora de las famosas Macintosh. En noviembre pasado, la empresa anunció con bombos y platillos la realización de un evento titulado pomposamente *The Event* (*El Evento*). Cuando llegó la fecha indicada, se esperaba que el fundador y actual directivo provisorio de la compañía, **Steve Jobs**, revelara una gran sorpresa en un discurso de dos horas y media. Jobs decepcionó a la audiencia con una tibia charla de una hora, sin mayores novedades. ¿Qué pasó? Ahora se sabe: acababa de enterarse que Oracle no compraría la empresa. Aguando el discurso, la fiesta y *El Evento*...

Peligro en la pantalla



Una vez más, Internet está en el banquillo de los acusados. Ahora quienes acusan son los psicólogos, y el cargo es causar adicción y ser "*la droga de los años 90*". Una investigación realizada entre ejecutivos de importantes empresas, reveló joyitas como éstas: el **54%** admite que su adrenalina aumenta al encontrar lo que busca en Internet, y el **46%** sospecha que sus hijos prefieren la compañía de la PC antes que la de sus amiguitos de carne y hueso. Hablando de pequeñuelos hipnotizados por la pantalla, a fines de diciembre **700 chicos japoneses** fueron a parar al hospital víctimas de convulsiones, después de ver una escena del dibujo animado ***Pokemon***, inspirado en un juego de Nintendo. Hace un tiempo, esa empresa colocó una advertencia en sus productos, porque varios usuarios sufrieron espasmos al lidiar con los jueguitos electrónicos.

Los muñecos de Intel



Barbie tiembla: la gigante de los microprocesadores... ahora fabrica muñecos. ¿Ubican los técnicos con trajes de astronauta que protagonizan las campañas publicitarias de Intel? Pues la venta de sus réplicas se ha convertido en un gran negocio. La primera tanda de **25.000 muñecos** se agotó rápidamente, generando una demanda inmediata de otros **500.000**. Créase o no: el chiche fue todo un éxito de ventas en Navidad. Además de entretenerse con los muñecos, la gente de Intel firmó un acuerdo con Sun para compartir la tecnología del nuevo chip Merced, a ser lanzado en 1999. Por cierto, el acuerdo puso muy celosa a Microsoft. Además, la empresa está por lanzar su primer chip gráfico 3D Intel 740. Y para cerrar todo con broche de oro, su ejecutivo más famoso, **Andy Grove**, fue nombrado "El Hombre del Año" por la famosa revista *Time*.

Módems de 56 Kbps más amigables

Como todos saben, los módems de 56 Kbps todavía no se impusieron entre los internautas. ¿Por qué? Porque hay dos estándares incompatibles, que compiten entre sí por dominar el mercado. De modo que si un usuario posee un tipo de módem y su proveedor otro, la velocidad máxima que podrá obtener es de 33,6 Kbps. El estándar X2 es el más difundido, desarrollado por la empresa **US Robotics**, después adquirida por 3Com. El segundo se llama 56Kflex y pertenece a la firma **Rockwell**. Recientemente, un organismo internacional dependiente de las Naciones Unidas logró un acuerdo para desarrollar un estándar único, que será ratificado en septiembre de este año. Mientras tanto, 3Com no descansa: está elaborando la próxima generación de módems, que alcanzarán los **112 Kbps**.

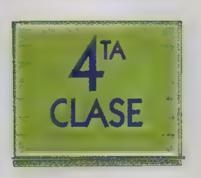
Algo tendrá



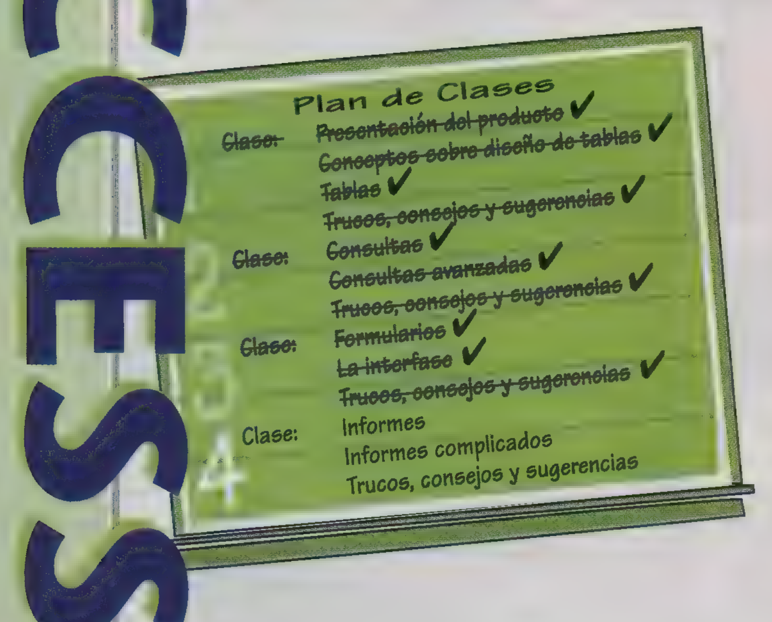
En todo final de año comienzan a hacerse balances de lo ocurrido en los últimos doce meses, y a veces surgen algunas cifras interesantes. En este caso, C-Net difundió, en una de sus notas, el sitio web **más visitado** de 1997. Se trata de ClubLove (**www.clublove.com**), un sitio con material pornográfico reconocido por los entendidos como de alto nivel. El mismo alcanzó una cifra casi inverosímil: **1.400 millones de visitas** (¿?) en todo el año, y según dicen, su popularidad se debe a la inclusión de un video de Pamela Anderson Lee manteniendo relaciones sexuales con su marido. Obviamente, hay que ser miembro (léase **pagar**) para poder acceder al material. Las cifras son más que elocuentes: o la Web está llena de babosos, o el video realmente vale la pena.

ACCESS

Esta es la última clase de un largo pero fructífero camino, que comenzó con la creación de una base de datos sobre libros y la confección de las tablas necesarias, y siguió con la preparación de consultas para formular preguntas y obtener, como respuestas, conjuntos de datos. Hoy culmina con el procedimiento para trasladar esos resultados al papel. Ha llegado el turno de los informes.



Pablo Rogina
pablor@mponline.com.ar



Los informes son el último paso lógico cuando se trabaja con bases de datos. Al igual que con los formularios, el trabajo es totalmente visual, y una vez que se acostumbren a ello, el tiempo para producir informes complejos se va a reducir en forma significativa. El mecanismo básico es, nuevamente, el de arrastrar y soltar componentes de una barra de herramientas al informe. En general, un informe tiene varias partes (ver **Figura 1**), a saber:

- Un encabezado de informe.
- Un encabezado de página.
- Un encabezado de grupo (*).
- Un cuerpo de detalle.
- Un pie de grupo (*).
- Un pie de página.
- Un pie de informe.

(*) sólo para los informes del tipo Grupos/Totales.



En papel es mejor

Un informe nos permite presentar los datos en formato impreso de la manera que queramos y haciendo uso de todas las capacidades gráficas de impresión provistas por Windows. Con los informes se puede:

- Agrupar registros en categorías.
- Calcular totales.
- Crear etiquetas de correo.
- Mostrar los valores totales en un gráfico.
- Agregar un logo o una imagen.

La mayor parte de la información en un informe proviene de una tabla, consulta o instrucción SQL, que es el origen de los datos del informe. Otros com-

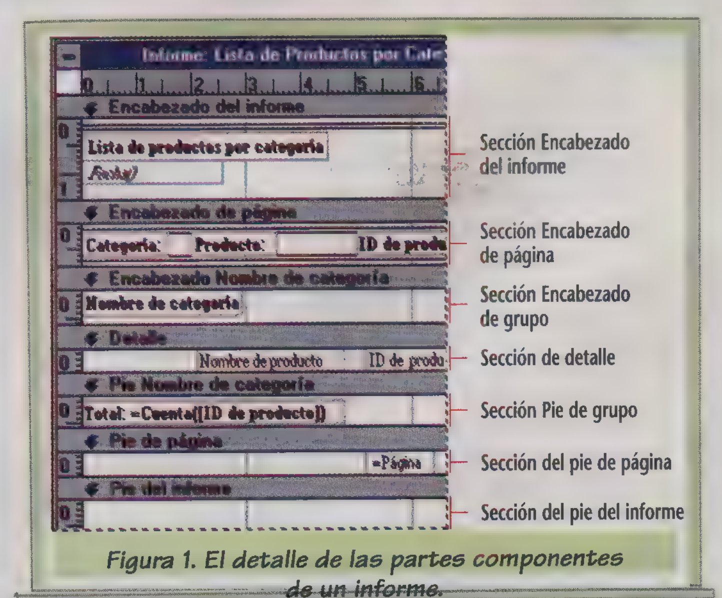


Figura 1. El detalle de las partes componentes de un informe.

ponentes del informe están en el diseño del mismo. Por ejemplo, los títulos se almacenan en el informe; los totales surgen de expresiones (fórmulas y funciones) que se guardan en el diseño del informe. Los datos, en cambio, se toman de una tabla, consulta o instrucción SQL.

Para diseñar el informe, vamos a trabajar en la vista **Diseño**, de manera similar a lo realizado para los formularios.

Cómo crear un Informe

En la ventana de la base de datos (recuerden que se activa con **F11**), hacemos clic en el botón **Informes**. Elegimos el botón **Nuevo** y aparece la ventana **Nuevo informe** (**Figura 2**).

Antes que nada, habrá que establecer la tabla (o la consulta) sobre la cual vamos a basar el informe. Hecho esto, como sucedió hasta ahora (con las tablas, las consultas y los formularios), tenemos dos caminos para crear el informe: a partir de un informe en blanco o usando los asistentes. Trataremos el primer caso. Para ello, hacemos clic en el informe en blanco. Aparece la ventana de la **Figura 3**, el informe en modo **Vista Diseño** (en la imagen, el informe ya tiene un diseño previo, para poder mostrar ciertos temas).

Para incorporar un control al informe se utiliza la **caja de herramientas**. Seleccionamos el control deseado, lo arrastramos hasta la posición indicada en el informe y hacemos clic nuevamente.

Para mostrar u ocultar a voluntad la caja de herramientas debemos seleccionar la opción **Caja de herramientas** del menú **Ver**. Para obtener más información sobre los controles, lo seleccionamos y pulsamos **F1**.

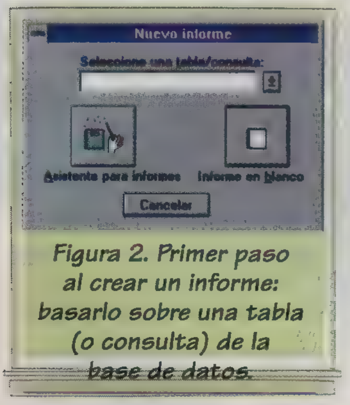


Figura 2. Primer paso al crear un informe: basarlo sobre una tabla (o consulta) de la base de datos.

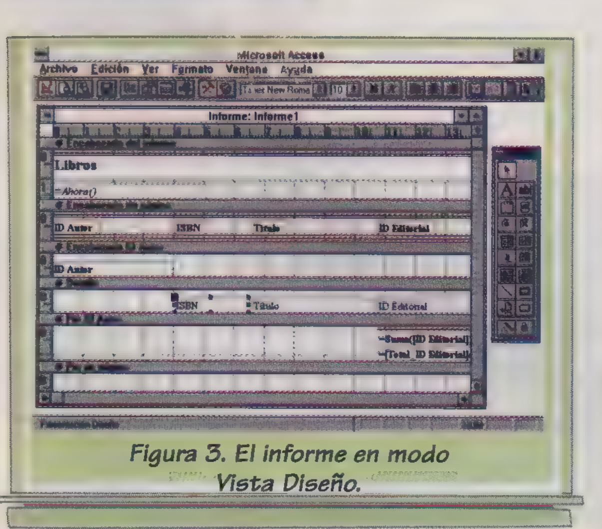


Figura 3. El informe en modo Vista Diseño.

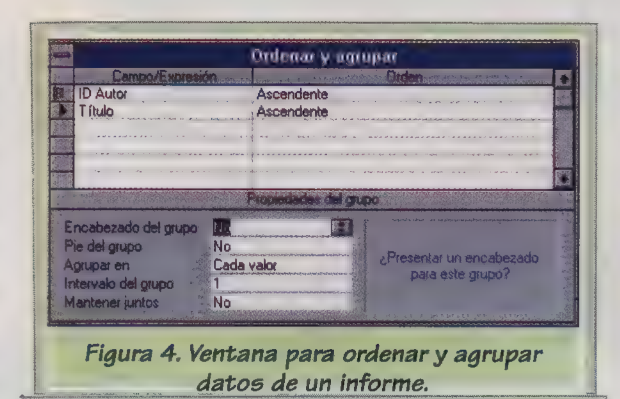


Figura 4. Ventana para ordenar y agrupar datos de un informe.

Figura 5. El informe en Vista preliminar.

Una vez que el control está incluido en el informe, es el turno de ajustar sus **propiedades**. Estas varían según el tipo de control, pero básicamente debemos indicar el **nombre** (Access asigna uno automáticamente, pero no suele ser descriptivo; es mucho mejor **ListaDePaises** que **Lista3**, por ejemplo). También tenemos que asignarle un **comportamiento** al control. Los informes más usados son aquellos que listan un grupo de registros, y cuando el grupo cambia muestran totales para ese grupo (por ejemplo, listamos los autores de cada país, totalizando la cantidad de autores por país). Para ello, se usa la propiedad **Ordenar y Agrupar** (**Figura 4**) donde se indican los campos por los cuales vamos a agrupar y ordenar el informe.

En todo momento se puede hacer una **vista preliminar** del informe, para comprobar cómo va quedando el diseño y controlar si lo que imprimiremos es lo que realmente necesitamos (**Figura 5**).

Trabajando con los Asistentes

Es la manera más sencilla de crear los informes. Cuando elegimos **Asistente para informes**, aparece la ventana de la **Figura 6**.

Para ejemplificar el uso del asistente usaremos el de in-

ACCESS

formes Grupos/Totales. Como ya dijimos, permite calcular totales para grupos de datos, pudiendo listar también el detalle de cada grupo. Seleccionamos ese tipo de informe de la lista y hacemos clic en **Aceptar**. Aparece la ventana de la **Figura 7** para que elijamos los campos a incorporar en el informe (no necesariamente debemos trabajar con todos los campos de la tabla a la vez).

Hacemos clic en el botón **Siguiente** para pasar a la ventana de la **Figura 8**, donde se elige el/los campo/s para agrupar los datos. Normalmente, se eligen hasta tres campos para agrupar (por ejemplo, para listar las escuelas de todo el país podemos agruparlas por municipio, partido/departamento y provincia; saber cuántas escuelas hay en cada grupo y luego un total general para el país).

Luego (como vemos en la **Figura 9**) tenemos la opción de indicar por qué campos queremos ordenar el detalle del informe.

La **Figura 10** muestra el paso donde se ajusta el estilo del informe. Nuevamente recordemos no cargar demasiado el diseño con chiches: no olviden que lo importante es el contenido. Sí podremos resaltar algún total con letra en negrita, por ejemplo, pero no conviene abusar de las combinaciones de estilos.

Figura 6. Distintos informes disponibles a través del asistente.

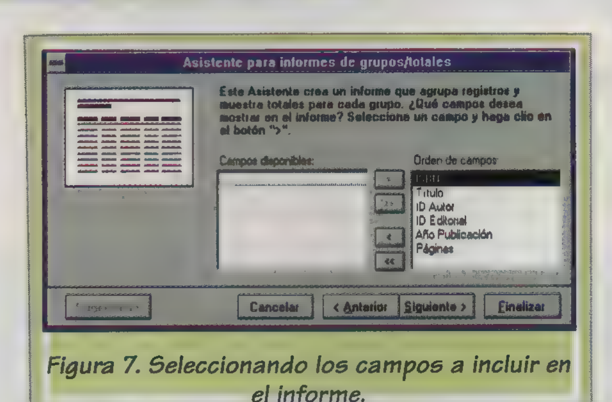


Figura 7. Seleccionando los campos a incluir en el informe.

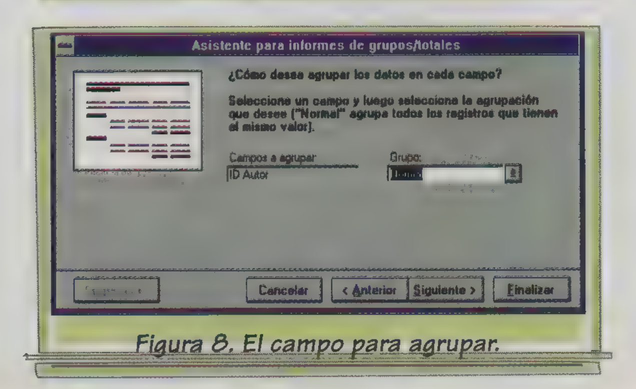


Figura 8. El campo para agrupar.

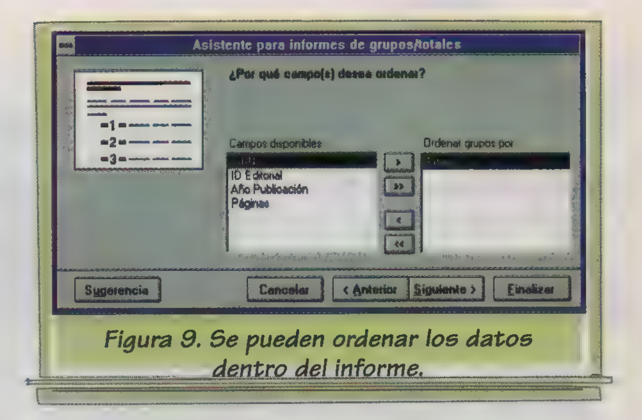


Figura 9. Se pueden ordenar los datos dentro del informe.

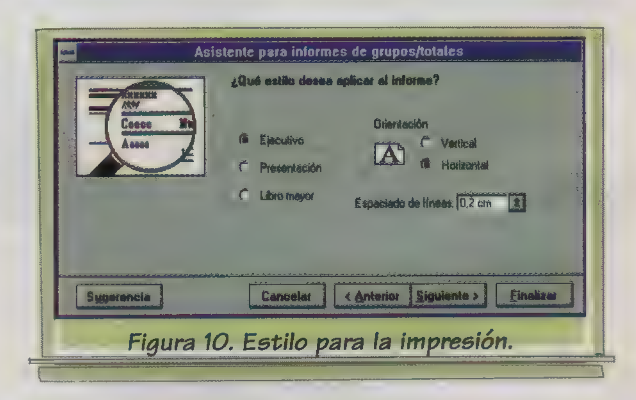


Figura 10. Estilo para la impresión.

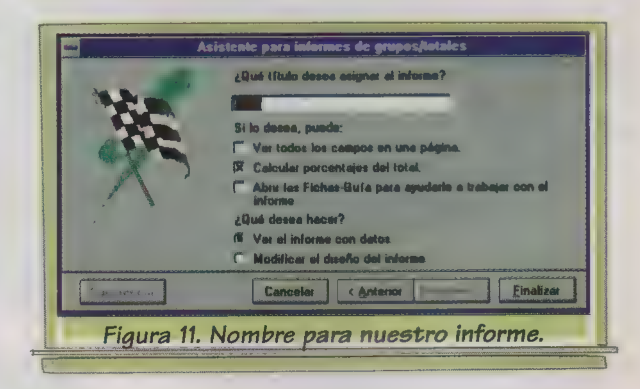


Figura 11. Nombre para nuestro informe.

El último paso es darle un nombre al informe (**Figura 11**). Los asistentes son fáciles de usar y rápidamente generan un informe listo para cargar. Basta con seguir las instrucciones de sus cuadros de diálogo.

Si el informe obtenido no es exactamente como se desea, se puede cambiar en la **Vista Diseño** (según se explicó más arriba).

La Fiesta de Graduación

Tenemos una base de datos completa: creamos tablas, hicimos consultas sobre esas tablas, preparamos formularios para ingresar y modificar datos, y emitimos informes impresos.

No serán Licenciados en Bases de datos, pero sí pueden tildarse de Operadores Junior en Access, o algún título similar.

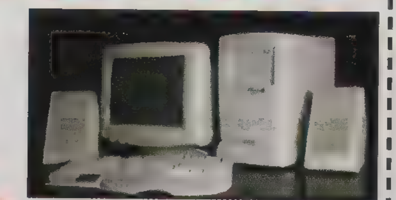
Buena suerte con sus trabajos futuros, y ¡a festejar la graduación!

AIXA COMPUTER

OFERTA DEL MES

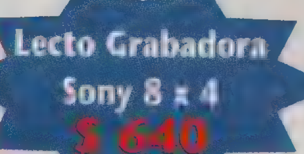
- Mother VX-PRO
- CPU Pentium 100 Mhz
- Cooler
- Memoria 16 Mb. EDO
- Disco Rígido 2.1. Gb.
- VGA 1 Mb Trident 9680
- Gabinete Minitower
- Disquetera 1.44
- Teclado 104 Teclas
- Monitor .28 NE DIGITAL
- Mouse de 3 teclas c/pad

$ 770



- Mother TX-PRO
- CPU Pentium 200 MMX
- Cooler
- Memoria 16 Mb. EDO
- Disco Rígido 2.1. Gb.
- VGA 1 Mb Trident 9680
- Gabinete Minitower
- Disquetera 1.44
- Teclado 104 Teclas
- Monitor .28 NE DIGITAL
- Mouse de 3 teclas c/pad

$ 900



MULTIMEDIA

CD-ROM 24 X	$ 100,00
CD-ROM 24 X CREATIVE c/ control	$ 130,00
CD-ROM 100 X	$ 118,00
PLACA de SONIDO 16 BIT 3D	$ 17,50
SOUND BLASTER 16 BIT OEM	$ 66,00
SOUND BLASTER 32 BIT OEM	$ 103,00
SOUND BLASTER 64 BIT OEM	$ 110,00
PARLANTES 4 W	$ 10,00
PARLANTES 80 W	$ 20,00
RADIO ZOLTRIX	$ 30,00
VOLANTE S/PEDAL	$ 92,00
VOLANTE S/PEDAL	$ 180,00

DISCOS RIGIDOS

HARD DISK 1.2 Gb MAXTOR	$ 165,00
HARD DISK 1.6 Gb SAMSUNG	$ 175,00
HARD DISK 2.1 Gb QUANTUM	$ 207,00
HARD DISK 2.1 Gb MAXTOR	$ 204,00
HARD DISK 2.6 Gb SEAGATE	$ 215,00
HARD DISK 3.2 Gb MAXTOR	$ 251,00
HARD DISK 4.0 Gb WESTER DIGITAL	$ 325,00
HARD DISK 4.3 Gb QUANTUM	$ 310,00
HARD DISK 5.0 Gb MAXTOR	$ 390,00

MEMORIAS

SIMM 4 Mb EDO	$ 15,00
SIMM 8 Mb EDO	$ 17,50
SIMM 16 Mb EDO	$ 32,50
SIMM 32 Mb EDO	$ 99,00
DIMM 32 Mb EDO	$ 118,00
DIMM 64 Mb EDO	$ 253,00

MODEM

US ROBOTICS 33.600 INT	$ 112,50
US ROBOTICS 56.000	$ 215,50
US ROBOTICS 33.600 EXT	$ 236,00
ZOLTRIX 33.600 INT	$ 65,00
ZOLTRIX 56.000	$ 137,00
MOTOROLA 33.600 EXT	$ 172,00

MICROS

PENTIUM INTEL 100 Mhz	$ 112,00
PENTIUM INTEL 120 Mhz	$ 126,50
PENTIUM INTEL 133 Mhz BOX	$ 148,50
PENTIUM INTEL 150 Mhz	$ 132,00
PENTIUM INTEL 166 MMX BOX	$ 185,00
PENTIUM INTEL 200 MMX	$ 235,00
PENTIUM INTEL 233 MMX	$ 390,00

MOTHER

VX PRO	$ 83,00
TX PRO	$ 91,00
VX TWO	$ 115,00
TRITON 4	$ 116,50
SOYO	$ 133,00

MONITORES

VGA 9"	$ 150,50
SVGA 14"	$ 132,50
SVGA .28 NE DIGITAL	$ 220,00
SYNC MASTER III NE	$ 311,00
SYNC MASTER 700 S 17"	$ 890,00

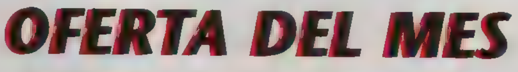
SCANNER

SCANNER GENIUS FULL/PAGE EP	$ 220,00
SCANNER VISIONNER PAPERPORT	$ 130,00
SCANNER 1/2 PAGINA COLOR	$ 115,00
SCANNER OPTI PRO FULL PAGE	$ 150,00

MEJORAMOS CUALQUIER PRESUPUESTO ESCRITO!!!

Lecto Grabadora
Sony 8x2
$ 520

Y muchos productos más!!!



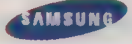


- Mother VX-PRO
- CPU Pentium 150 Mhz
- Cooler
- Memoria 16 Mb. EDO
- Disco Rígido 2.1. Gb.
- VGA 1 Mb Trident 9680
- Gabinete Minitower
- Disquetera 1.44
- Teclado 104 Teclas
- Monitor .28 NE DIGITAL
- Mouse de 3 teclas c/pad

$ 800

Zoltrix





USRobotics



EPSON





e-mail: axia@overnet.com.ar GALERIA FLORIDA LAVALLE:
Lavalle 622 Locales 22/23/24 • Telefax:: 394-0560/0445

software

La PC te escucha

Todavía parece medio cosa e´mandinga esto de hablarle a la computadora y que encima nos haga caso, pero dictarle un texto u ordenarle que abra un archivo ya no es cosa de ciencia ficción.

Mónica García
mgarcia@mponline.com.ar

Como dice el refrán "Del dicho al hecho, hay un largo trecho". Hasta ahora, los programas de dictado (tanto en inglés como en castellano), sólo permitían el uso de palabras aisladas. Algo bastante incómodo.

Muy lindos como "chiches", pero poco prácticos para la tarea cotidiana, no lograron demasiada popularidad. Ni siquiera con la estruendosa baja de precios que, a mitad de este año, los llevó desde valores de mil y dos mil dólares a un promedio de $150.

Hola PC, te estamos hablando

Con sus limitaciones, los programas para hablarle a la PC dieron mucho que hablar y también consiguieron sus admiradores, en especial aquellos que por su profesión o tarea necesitan tener las manos libres mientras redactan documentos.

Productos como **Dragon Dictate** (de Dragon Systems), o **Voice Type** (de IBM), no conformes con sus éxitos parciales continuaron sus batallas, apoyándose en la robustez de sus tecnologías. Como resultado, ambos productos ya tienen su versión de habla continua: **Dragon Naturally Speaking** e **IBM Via Voice**.

Dragon Naturally Speaking tiene disponible una versión en castellano, pero sus funciones se limitan al dictado de textos. Una versión completa que incluya también la posibilidad de comandar Windows con la voz estará disponible recién en el primer trimestre del año. Más o menos para cuando IBM tiene pensado lanzar la versión hispanohablante de **Via Voice**.

¡Abrete Windows!

Tanto en los programas de habla continua como en los de habla aislada es necesario darle indicaciones concretas a la computadora. Esta es la clave para que los usuarios puedan manejar el sistema operativo y utilizar distintas aplicaciones, como procesadores de textos y planillas de cálculo, sólo con su voz.

Todos los programas de reconocimiento de voz reconocen una lista más o menos extensa de palabras, que puede ampliarse incorporándole nuevos términos.

El buen funcionamiento depende fundamentalmente del tiempo de entrenamiento que el usuario le haya otorgado. Los programas funcionan mejor cuanto más se los utiliza, ya que se adaptan al timbre de voz del usuario. Al principio resulta muy difícil hacer, por ejemplo, una carta, pero luego del período de entrenamiento, el funcionamiento mejora mucho y puede llegar a una tasa de error menor al 5%. Aunque para ser realmente óptimo debería estar por debajo del 1%.

Sin duda, la gran esperanza para quienes quieren dejar de golpear las teclas está en el habla continua, donde el usuario no necesita hacer una pausa entre palabra y palabra. Se está trabajando intensamente; pero todavía falta un trecho para que podamos decirle adiós al teclado. Se está trabajando intensamente en mejorar las tecnologías para el reconocimiento de voz, las cuales involucran complejos algoritmos de inteligencia artificial; todavía falta un trecho para que podamos darle un adiós definitivo al teclado.

PROGRAMAS Y PRECIOS ESTIMADOS

PRODUCTO	TIPO DE HABLA	FUNCIONES	PRECIO
Dragon Dictate 3.0	aislada	Comandos y dictado de textos en aplicaciones de Windows	$ 360
IBM Simply Speaking	aislada	Sólo dictado de texto, que puede "pegarse" en diversas aplicaciones.	$ 93
IBM Simply Speaking Gold	aislada	Comandos y dictado de textos en aplicaciones de Windows	$ 180
Dragon Naturally Speaking	continua	Comandos y dictado de textos en aplicaciones de Windows.	$ 600
IBM Via Voice	continua	Comandos y dictado de textos en aplicaciones de Windows	n/d

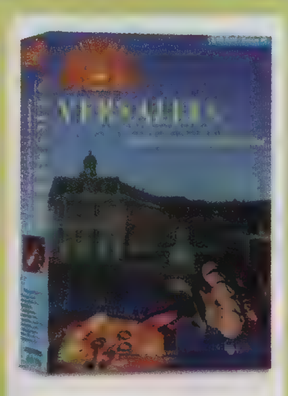
Una visita a Versalles

Un recorrido virtual por el turístico palacio francés de Versalles. Enseña su historia y también permite interactuar con los personajes de la época en un juego con toda la tecnología 3D.

Recorrer el palacio más lujoso de Europa no es algo de todos los días. Menos si se ha reconstruido con exactitud el ambiente del año 1685, durante el reinado de Luis XIV. Entre pelucas empolvadas y carísimas joyas, **Complot en la Corte del Rey Sol**, utiliza tecnología 3D para que el usuario pueda recorrer todo el palacio y "charlar" con sus históricos personajes.

Como resultado del trabajo conjunto de la empresa multimedia **Cryo** (creadora del juego Dune) y la **Unión Nacional de Museos de Francia**, se obtiene un CD-ROM multimedia de gran fidelidad histórica, observada especialmente en la reconstrucción de los interiores y exteriores del Palacio.

Sin necesidad de trasladarse a Francia, el usuario puede caminar por cada uno de los más de 40 lugares recreados. La tecnología **OMNI 3D** le permite una



navegación virtual de 360 grados por los Grandes Aposentos, la Galería de los Espejos, e incluso espacios que ya no existen o habitaciones que no se encuentran abiertas al público.

El CD-ROM está organizado en tres secciones: la visita al palacio, la documentación histórica y el juego interactivo. La primera brinda al usuario la posibilidad de recorrer el palacio en su forma original, como era en 1685. Con la segunda, se nutre de toda la información histórica y artística de la época. Finalmente, el juego interactivo se interna aún más en el conocimiento de la época de "oro" de la monarquía francesa.

¡Dios salve al rey!, ¿o al usuario?

Un complot amenaza destruir la hermosa residencia del Rey Sol, y sólo el ciberusuario podrá impedirlo. Para ello, debe entablar relaciones con más de 30 personajes históricos reales: la familia real, las damas, los ministros, los sirvientes y los artistas. Estos personajes fueron modelados de acuerdo a retratos de la época y doblados al español por actores. Hay buenos y malos, pero las alianzas y las intrigas que establecen constituye una forma entretenida de enseñar y aprender historia.

Para prepararse mejor y saber para qué lado dispara cada uno de estos personajes, el usuario puede consultar la base documental, a la que se accede desde el menú principal o desde íconos que figuran en cada pantalla. Es una base histórica muy amplia, que incluye desde datos históricos sobre el palacio y la corte hasta información sobre música y pinturas del siglo XVII. Está muy bien ilustrada, e incluye textos y fotografías.

VERSALLES
COMPLOT EN LA CORTE DEL REY SOL (2 CD-ROMs)

Idioma: castellano.
Requerimientos: Pentium 90, 16 MB de memoria RAM, Win95 o MS-DOS, VGA de 256 colores, CD-ROM doble velocidad, tarjeta de sonido, parlantes y micrófono.
Distribuidor: Edusoft Precio: $59

Los cuentos de mamá y papá

Si tenés entre 3 y 8 años y tus papás no se muestran muy predispuestos a contarte esos típicos cuentos infantiles, no te amargues, es muy común que no se acuerden. Mejor, pedíles que en tu cumpleaños te traigan cuentos para escuchar en la PC.

Hay un CD-ROM hecho en la Argentina, que te cuenta historias como la del **Gato con Botas, Los Tres Chanchitos, el Patito Feo** o **Blancanieve y los Siete Enanos**. Se llama Cuentos Clásicos Infantiles, de Ediciones Electrónicas Lafont y te permite dibujar, colorear y escribir tus propios cuentos ilustrados.

Tiene unos 10 relatos, que se pueden leer o escuchar en español, portugués, inglés y "argentino", con el "vos" y los modismos más comunes. Si de paso querés aprender algo de inglés o portugués, podés optar por ver los textos en un idioma y escuchar el relato en otro.

Los cuentos se pueden ver pasando hoja por hoja a manera de un libro. Si elegís el modo automático, basta con un sólo clic para iniciar el relato en forma continua. De esta forma, escuchás el relato mientras observás el paso de los dibujos por la pantalla del monitor... o



Cuentos Clásicos Infantiles, narrados por la PC en distintos idiomas.

mientras apoyás la cabeza en la almohada. Si te dormís no te hagas problema, se puede retomar el cuento desde cualquier punto.

Para utilizar este CD-ROM necesitás una computadora 386 con 4 MB de memoria RAM y 4 MB de espacio libre en el disco rígido, un monitor SVGA, tarjeta de sonido, lectora de CD-ROM y Windows 3.1 o Windows 95.

Si lo fueras a comprar cuesta alrededor de $39.

novedades

Calidad pareja

La impresora Lexmark 7200 alcanza una resolución de 1200 x 1200 dpi, logrando impresiones de calidad uniforme en toda la hoja. Además, acepta cartuchos de tinta negra indeleble y cartuchos color de calidad fotográfica, lo que la convierte en una compañera ideal para la fotografía digital.

La velocidad de impresión es de 3 páginas por minuto en color y 8 ppm en blanco y negro (ambas en modo borrador). Trabaja con papel común y especiales y viene con dos CD-ROMs: un editor de imágenes fotográficas (LivePix), que permite crear efectos especiales. Y un conjunto de paquetes para diseñar tarjetas, certificados, estampados de remeras e historietas cómicas. Su precio: **640 pesos**.

PC completita

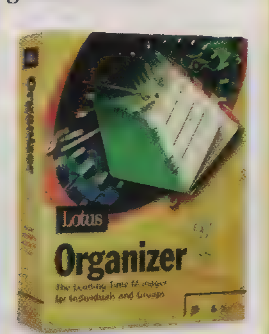
Packard Bell salió a competir nuevamente en el mercado argentino. Y su primera estrella es una computadora multimedia con Pentium de 200 MHz, 16 MB de RAM y disco rígido de 2 GB.

Para atraer más la atención de los consumidores viene con algunos programas, entre los que se destacan el paquete de oficina WordPerfect y la Enciclopedia Salvat en castellano.

Pero el broche de oro lo pone el precio: todo lo descripto a **1.700 pesos**. Y con la tranquilidad que da tener una PC de marca.

Agendas al día

Para felicidad de los que buscan tener todas sus actividades ordenaditas, sabiendo qué van a hacer cada día y en cada hora, Lotus desarrolló la nueva versión de su organizador personal: el **Organizer 97 GS**.



Esta nueva versión de Organizer permite planificar las tareas diarias por horarios, llevar una libreta actualizada de direcciones y administrar las llamadas telefónicas. Es ideal para personas con mucha actividad diaria, ya que es casi como una secretaria –o secretario– que vive dentro de la PC.

Organizer sigue siendo una de las agendas más utilizadas en todo el mundo, aunque Microsoft está haciendo una apuesta fuerte con Outlook, un organizador personal muy completo que ya comentamos en PCU 80 (hace poco fue lanzada la versión beta de Outlook 98 en el sitio oficial de Microsoft, www.microsoft.com).

A pesar de esto, sus seguidores están muy contentos con la aparición de esta nueva versión, que por tratarse de una GS *–Group Scheduling–* permite confeccionar una agenda unificada para un grupo de trabajo integrado por varias personas.

Los cibernautas también tuvieron su olimpíada

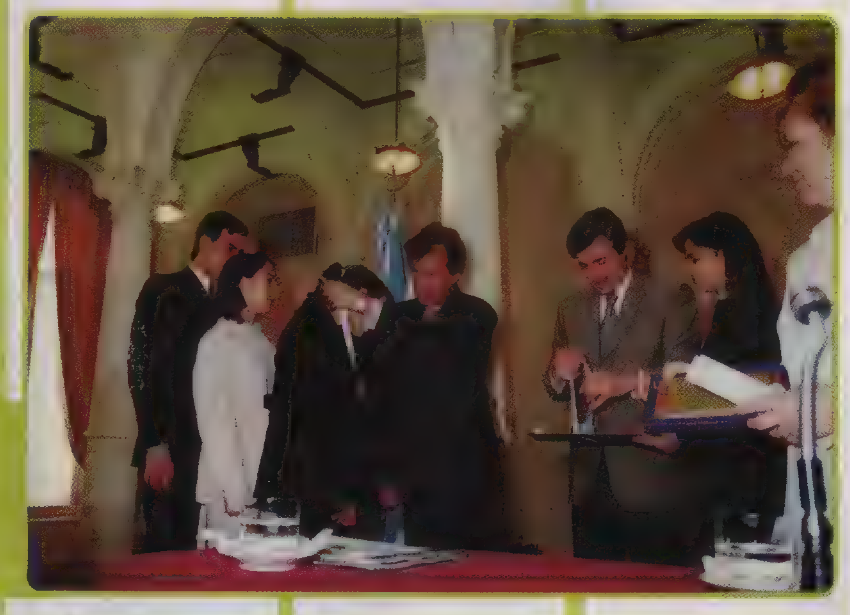
Bajo el slogan "La Juventud se asoma al mundo", el **Instituto Nacional de Educación Tecnológica** (INET) organizó durante el mes de noviembre pasado las primeras **Olimpíadas Nacionales de Internet**. El objetivo de esta iniciativa oficial fue premiar la creatividad de jóvenes argentinos que, guiados por sus docentes, participaron con ideas originales sobre Internet. Pero las olimpíadas también buscan impulsar el **Plan Nacional de Interconexión de escuelas argentinas a Internet** para conformar una Intranet educativa nacional.

La primeras olimpíadas arrojaron como resultado la selección de quince propuestas de producciones de contenidos educativos en castellano, aptas para ser difundidas a través de la World Wide Web. Los alumnos y docentes autores de esas propuestas preseleccionadas, recibieron un curso de capacitación en el INET, software apto para el diseño multimedial y equipamiento informático (sólo para aquellas escuelas que lo necesitaban para presentar sus trabajos y hasta un máximo de $ 2000 por establecimiento).

Los ganadores

Dicen que lo más importante es participar, pero de los 3.500 docentes y alumnos de 1° a 6º año de todo el país que participaron en el certamen, sólo tres se llevaron el premio.

El primer premio lo ganó el trabajo "**Argentina: Tierra de gigantes**" de la **EPET N° 7** de la provincia del **Neuquén**. El segundo y tercer premio lo obtuvieron, respectivamente, el **Colegio de Todos los Santos**, de **Villa Adelina** (Pcia. Buenos Aires), y la **Escuela Normal "J. A. Roca"**, de **Santa Rosa** (La Pampa).



Los alumnos y docentes recibieron sus premios de mano del Secretario de Ciencia y Educación, Dr. Martín Redrado.

Quienes alcanzaron el primer puesto se adjudicaron una pasantía en España (para el docente), un viaje de estudios dentro de nuestro país (para el grupo) y un equipamiento informático multimedia completo (para la escuela).

Los ocupantes del segundo y tercer puesto ganaron el viaje de estudios para el grupo y el equipamiento informático multimedia para la escuela.

También hubo menciones especiales para los trabajos presentados por las escuelas **Mater Ter Admirabilis** (**Capital**), **Instituto de María Inmaculada** (**Las Varillas, Córdoba**), **De la Plaza** (**Rafaela, Santa Fe**), **E.E.T. Nº 6 "Fernando Fader"** (**Capital**), **Normal de Educación Media Nº 3** (**Chascomús**), **Organización de Escuelas Scholem Aleijem** (**Capital**), **Agrotécnica Nº 51** (**Maciá, Entre Ríos**) y el **Colegio La Asunción de la Virgen** (**Olivos**).

Los organizadores aseguraron que van a continuar con la iniciativa, así que quienes tengan interés en participar en las futuras olimpíadas pueden dirigirse al **Programa de Nuevas Tecnologías**, Av. Independencia 2625, 1225 Buenos Aires, tel. 943-0507/0791 ó 308-3050, fax 943-0530, e-mail: **olimpiadas@inet.edu.ar**, o visitar su sitio web: **www.inet.edu.ar**.

Los consejos de SUPER PLANILLA

En esta sección se reciben consultas de los lectores referidas al uso de las planillas de cálculo, principalmente Microsoft Excel. Todas las preguntas serán contestadas, siempre que "no sé" sea también considerada una respuesta.

Claudio Sánchez
clasanchez@mponline.com.ar

Sobre el puntero de estirar

Tengo un problema cuando quiero copiar el contenido a varias celdas, arrastrando el mouse. Cuando el contenido de la misma es un número, lo copia en las demás celdas, pero sumándole 1.

Por ejemplo: si el contenido de la celda es 475, al copiarlo, coloca los siguientes valores: 476, 477, 478, etc.

Esto no sucede siempre, a veces lo copia bien y a veces mal.

¿Podrían explicarme por qué ocurre esto y cómo debo solucionarlo?

Claudia Rosa Mazzotta
clauma@oestenet.com.ar

PCU: Claudia hace referencia a la acción de repetir un dato usando el puntero de "estirar" (**Figura 1**). Es una cruz fina que aparece cuando el centro de la cruz gorda (el puntero normal de Excel) se apoya justo sobre el puntito que aparece en la esquina inferior derecha del rango seleccionado.



Figura 1. El puntero de estirar.

El uso de este puntero es muy simple:

1) Escribimos un dato (por ejemplo, una palabra cualquiera) en una celda cualquiera.
2) Apoyamos el puntero de modo de que aparezca la cruz fina.
3) Manteniendo apretado el botón del mouse, bajamos unas cuantas celdas.
4) Soltamos el botón. La palabra original queda repetida a lo largo del rango.

Esto funciona tanto cuando estiramos hacia abajo como en cualquier otra dirección, pero de a una por vez. Si queremos repetir un dato a lo largo de varias filas y columnas, primero estiramos hacia abajo y luego hacia la derecha (o al revés).

El resultado de estas operaciones puede ser muy distinto, según cuál sea el dato original que se "estira". En principio, hay tres casos principales:

Un dato fijo cualquiera

En general, si lo que se estira es un dato fijo cualquiera (sea un texto o un número) se repite ese dato. Es el caso del ejemplo.

Una fórmula

Más interesante es el caso de estirar una fórmula. Por ejemplo, la planilla de la **Figura 2** sirve para calcular el promedio de dos notas para una lista de alumnos. Para eso, en la celda **D2** se escribió la fórmula **=(B2+C2)/2**. Estirando esta fórmula hacia abajo se obtendrá, sucesivamente **=(B3+C3)/2**, **=(B4+C4)/2**, etc.

D2	=(B2+C2)/2		
A	B	C	D
Alumno	1er. Parcial	2do. Parcial	Promedio
La petisa	7	5	6
El gordo	2	6	
La rubia	8	6	
La mulatona	10	6	
El jovato	7	2	
La bebota	4	9	

Figura 2. Estirando la fórmula escrita en D2, Excel generará una serie de fórmulas calculando la nota promedio para cada alumno de la lista.

Una serie

El caso más interesante aparece cuando lo que se estira representa el "comienzo de una serie". Por ejemplo, en la planilla de la **Figura 3** se han seleccionado dos celdas **A1** y **A2**. Al estirar este rango, Excel generará una serie numérica que continúa los dos valores seleccionados. En el caso de la figura, la serie comienza con 10, 15 y continuará con 20, 25, 30, etc.

	A
1	10
2	15
3	

Figura 3. Estirando el comienzo de una serie. Antes de usar el puntero estirar se selecciona el par de celdas que contiene dos números cualesquiera. Excel genera una serie continuando la progresión dada por esos dos primeros números.

Esto sirve también para generar series decrecientes: seleccionando dos celdas que contengan los números 100 y 90, Excel continúa con 80, 70, 60, etc.

Además de las series numéricas, Excel reconoce otros tipos de series:

- Si se estira una celda que contenga una expresión como **Capítulo 1**, Excel continúa con **Capítulo 2**, **Capítulo 3**, etc.
- Si se estira una celda con la palabra **Marzo**, Excel continúa con **Abril**, **Mayo**, etc.
- Si se estira una celda con la palabra **Jueves**, Excel continúa con **Viernes**, **Sábado**, etc.
- Si se estira una celda con la palabra **Feb**, Excel continúa con **Mar**, **Abr**, **May**, etc.
- Si se estira un par de celdas que contengan las palabras **Enero** y **Marzo**, Excel continúa con los nombres de los meses impares.

Es decir que reconoce la serie de los días de la semana y de los meses del año, tanto si se los escribe completos como si se los abrevia con sus tres primeras letras.

Estas series no numéricas que Excel reconoce pueden consultarse tomando las opciones **Herramientas**, **Opciones**, **Listas personalizadas**. Ahí mismo podemos agregar otras series. Por ejemplo, una lista de sucursales, de productos o de ciudades (o de lo que se nos ocurra):

1) Tomamos las opciones **Herramientas**, **Opciones**.
2) Hacemos un clic en la solapa **Listas personalizadas**. Aparece el cuadro de la **Figura 4**.
3) Hacemos un clic donde dice **Nueva Lista**.
4) En **Entradas de lista** escribimos, separándolas con comas, las palabras que forman la serie.
5) Hacemos clic en **Aceptar**.

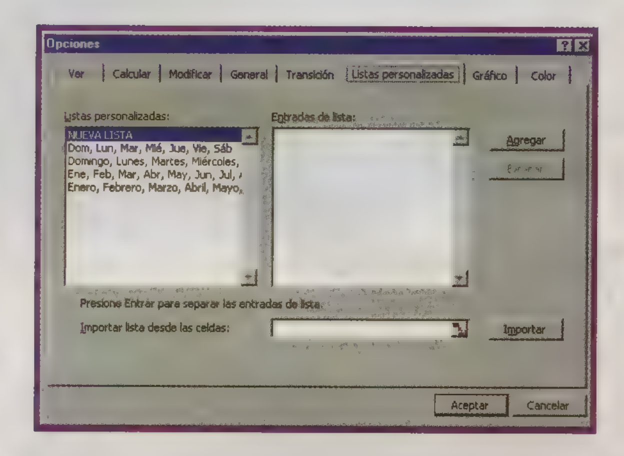


Figura 4. La ficha Listas personalizadas, dentro de Herramientas, Opciones. Acá podemos ver qué listas reconoce Excel y agregar nuevas listas. Seleccionando una lista y haciendo clic en Eliminar, se elimina la lista seleccionada. Excel ya no será capaz de generarla automáticamente.

Otra posibilidad es escribir la serie en la planilla, un elemento por celda. Entonces:

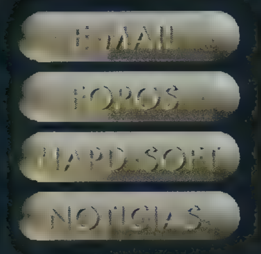
1) Tomamos las opciones **Herramientas**, **Opciones**.
2) Hacemos un clic en la solapa **Listas personalizadas**.
3) Donde dice **Importar lista desde las celdas** indicamos el rango donde escribimos la lista.
4) Hacemos clic en **Importar**.
5) Hacemos clic en **Aceptar**.

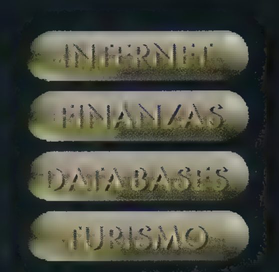
En cualquiera de los dos casos, luego de estas operaciones Excel será capaz de generar la nueva lista, tal como lo hace con los días de la semana o los meses del año. Este método es muy útil cuando tenemos Excel en inglés y no reconoce las series de los días o de los meses en castellano.

Para eliminar una lista personalizada.
1) Tomamos las opciones **Herramientas**, **Opciones**.
2) Hacemos un clic en la solapa **Listas personali-**



Descubra por qué el mundo de Internet está cambiando hacia CompuServe®





Azul(0281) 3-1680
Bahia Blanca(091) 56-0608
Bariloche(0944) 35-731
Catamarca (0833) 3-2727
Chascomus (0241)36-817
Chivilcoy (0346) 3-5755
Comodoro Rivadavia (097) 46-7976
Córdoba (051)25-0840
Corrientes (0783)3-5932
Formosa (0717) 29-900
Gualeguaychú (0446) 32-200
Junín (0362) 3-3130
La Plata (021) 24-4641
La Rioja (0822) 3-3279
Luján (0323) 3-4166
Lomas de Zamora (01) 245-2163
Mar de Ajo (0257) 2-2201
Mar del Plata (023) 91-6249
Mendoza (061) 29-6581
Mercedes (0324) 3-1160
Necochea (0262) 38-005
Neuquén (099) 43-7884
Olavarría (0284) 45-400

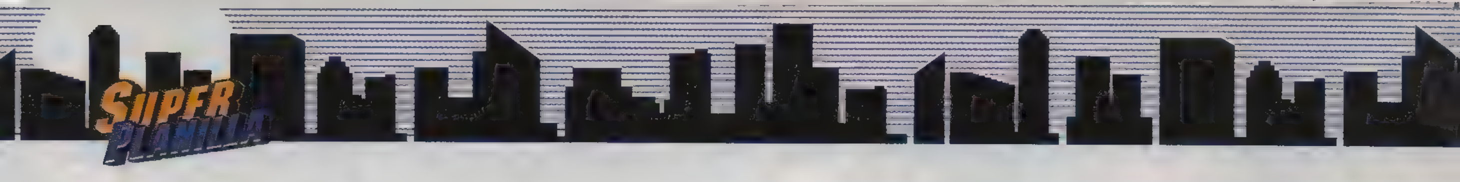
Paraná (043) 31-9200
Pergamino (0477) 4-1664
Posadas (0752) 3-2965
Puerto Madryn (0965) 2-6354
Rafaela (0492) 35-900
Rawson (0965) 2-6826
Resistencia (0722) 4-2409
Río Cuarto (058) 63-0400
Río Grande (0964) 2-6361
Rosario (041) 26-4402
Salta (087)23-2600
San Juan (064) 20-0796
San Nicolás (0461) 3-5070
San Rafael (0627) 3-4888
Santa Fé (042) 50-5000
Santa Rosa (0954) 3-7692
Tandil (0293) 4-7048
Trelew (0965) 2-6826
Tucumán (081) 22-3000
Ushuaia (0901) 3-6163
Villa constitución (0400) 9-3113
Villa María (053) 53-1363





Disfrute de más de 3000 servicios propios y Full Acces a Internet desde cualquier lugar del país...

Compuserve S.A. Argentina - Rivadavia 969 2° Piso
Tel.: 343-0600 - Fax: 345-0825 - Compuserve: 75162,3010 - E-mail: info@cpsarg.com



zadas.
3) Hacemos un clic sobre la lista a eliminar.
4) Hacemos un clic en **Eliminar**.
5) Hacemos un clic en **Aceptar**.

La tecla Control

Dejando de lado el caso de las fórmulas, parece que hay dos grandes categorías: "dato genérico" y "comienzo de serie". En el primer caso Excel repite el dato, y en el otro genera la serie. Sin embargo, a veces uno quiere repetir un dato y Excel se empeña en generar una serie. Por ejemplo, ¿cómo hacemos para obtener una lista que sea **Enero**, **Enero**, **Enero**, diez veces? Muy fácil: basta mantener apretada la tecla **Control** mientras se estira el dato. En vez de generar la serie, Excel simplemente repetirá el dato.

De la misma forma, cuando se estira una celda que contiene un número fijo y se mantiene apretada al mismo tiempo la tecla **Control**, Excel genera una lista que comienza con el número seleccionado y continúa de uno en uno.

Comportamientos inesperados

Es posible que nuestra lectora Claudia haya tropezado con un caso particular que aparece cuando pretendemos seleccionar más de una serie al mismo tiempo.

Supongamos el caso de la **Figura 5**: en la celda **A1** tenemos el nombre de un mes (que constituye el comienzo de una serie) y en **B1** un número cualquiera. ¿Qué pasa si seleccionamos ambas celdas y luego estiramos el conjunto hacia abajo? Excel generará dos series: la de los meses en la columna A y una serie numérica que avanza de uno en uno en la columna B. Basta que uno de los datos iniciales sea el comienzo de una serie para que Excel trate a todos los datos como comienzos de series.

En estos casos, hay que estirar una celda por vez para que la generación de una serie no moleste a las demás. También en un caso así podemos obligar a Excel a cambiar de opinión, manteniendo apretada la tecla **Control**.

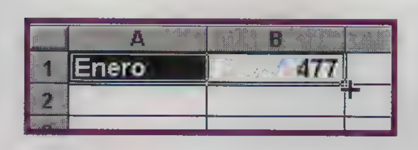


Figura 5. Generando dos series a la vez. Aunque sólo uno de los datos constituye el comienzo de una serie, Excel generará en la columna B una serie numérica que avanza de uno en uno.

Para terminar este tema, una pregunta para los lectores: ¿qué serie se genera estirando la palabra **Mar**? ¿Los días a partir del martes o los meses a partir de marzo?

Comparación y funciones de bases datos

Hice una planilla para seguir el desarrollo del torneo Apertura. Para contabilizar los partidos empatados uso una fórmula del tipo ***=C48=E48*** *donde* ***C48*** *son los goles de Boca y* ***E48*** *los del equipo contrario.*

El problema es que en las celdas donde van los goles de los partidos no jugados puse ceros y debido a eso la planilla cuenta que Boca empató 16 partidos. ¿Cómo puedo solucionar esto?

Horacio Iaboni

PCU: Vamos por partes. El problema, así como está planteado, se resuelve dejando vacías las celdas correspondientes a partidos no jugados. La fórmula que detecta un partido empatado debe verificar, no solamente que su contenido sea igual, sino que ese contenido sea un número. De esta forma, se excluirán las celdas vacías.

Para hacer esta detección deben, entonces, verificarse dos condiciones: que **C48** sea igual a **E48** y que el contenido de **C48** sea un número. La primera verificación se hace en la forma habitual. La segunda se hace recurriendo a la función **ESNUMERO**. Finalmente, para verificar que ambas condiciones se satisfacen simultáneamente, se usa la función **Y**. Resumiendo, la fórmula que necesita Horacio debe ser así:

```
=Y(ESNUMERO(C48),C48=E48)
```

Ahora bien, hay una forma más eficaz de armar una planilla para llevar la cuenta de partidos ganados, perdidos y empatados. Usando funciones de bases de datos.

La planilla con el detalle de los partidos se parecería a la de la **Figura 6**. La fila de títulos debe tener encabezamientos distintos para cada columna. Para usar la función de base de datos hay que preparar un rango auxiliar: la celda **E1** debe estar vacía. En la celda **E2** se escribe la fórmula **=B2>D2**. En **E3**, para hacer la cuenta de partidos ganados, se escribe la fórmula:

```
=BDCONTAR(A1:D11,B1,E1:E2)
```

Esta fórmula cuenta las celdas no vacías en la segunda columna de la tabla **A1:D11** que correspondan a filas que satisfagan la condición indicada en el rango **E1:E2**.

La función **BDCONTAR**, como todas las funciones de bases de datos, tiene tres argumentos:

El primero es la base de datos propiamente dicha.

El segundo indica la columna sobre la cual se hace la operación. En este caso estamos contando celdas no vacías de la segunda columna.

El tercer argumento es el **Rango de criterios**. Expresa el criterio de selección que deben cumplir las filas de la lista para que sean tomadas en cuenta por la función. Aunque la fórmula en **E2** debe hacer referencia a la fila 2 (el primer partido de la lista) la función la toma en cuenta para toda la lista.

Mediante fórmulas muy similares, se contabilizan los partidos perdidos y los empatados.

Para los partidos perdidos en **F2** se escribe la fórmula **=B2<D2** y, en **F3**, la fórmula **=BDCONTAR (A1:D11,B1,F1:F2)**

Para los empatados en **G2** se escribe la fórmula **=B2=D2** y, en **G3**, la fórmula **=BDCONTAR (A1:D11,B1,G1:G2)**

	A	B	C	D
1	**Boca**	**G1**	**Contrario**	**G2**
2	Boca	1	Ferro	0
3	Boca	1	Vélez	1
4	Boca	1	San Lorenzo	3
5	Boca	0	Racing	0
6	Boca	3	Huracán	3
7	Boca	5	Unión	2
8	Boca		Colón	
9	Boca		Rosario	
10	Boca		River	
11	Boca		Argentinos	
12				

Figura 6. Una planilla para llevar la cuenta de los partidos ganados, empatados y perdidos.

En este último caso no hace falta tomar ninguna precaución respecto del problema que comenta el lector: **BDCONTAR** no cuenta las filas cuya segunda columna esté vacía.



Las tecnologías de comunicación en la red se expanden de manera sorprendente. Cada día, más y más personas chatean, hablan, intercambian mensajes y hasta ven sus caras a través de una videoconferencia. El único detalle a la hora de contactarse con un conocido es entrar al mismo tiempo y al mismo canal de chat, videoconferencia o lo que sea. Ahora les presentamos una joyita de la red que simplifica estas tareas.

Lionel Jorge Zajdweber
lioneljo@compuciencia.com.ar

Surfeando por la red de redes, se puede descubrir un sencillo pero muy útil programa –llamado Mirabilis ICQ– que nos ayuda a comunicarnos con amigos en Internet.

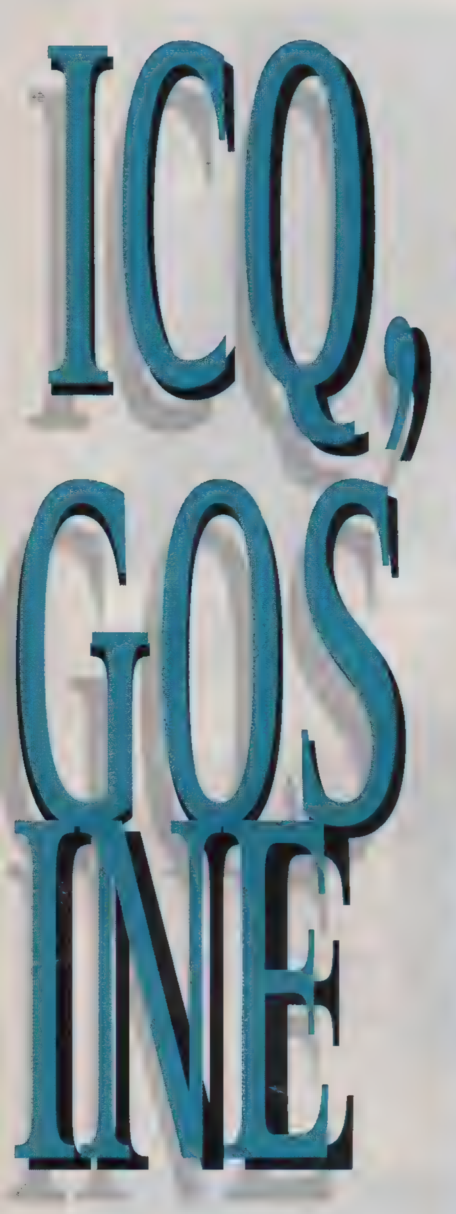
Anteriormente, si quería chatear con mi tío que vive en Australia, debía mandarle previamente un mail indicándole en qué canal de chat, con qué programa y a qué hora (haciendo el cálculo para Oceanía) debía entrar. No me quedaba otra que esperar a que me respondiese y, si tenía suerte, podía hablar con él. Todo esto se terminó gracias a un programita que si bien puede ser desconocido para varios, ya tiene más de seis millones y medio de usuarios en todo el mundo. ¡Y sigue creciendo!

El **Mirabilis ICQ** (siglas que significan I Seek You o Yo Te Busco), nos permite saber cuáles de nuestros amigos (o contactos de negocios, por qué no) están conectados a Internet al mismo tiempo que nosotros, independientemente de si están bajando un archivo, jugando a un juego, escribiendo un mail o simplemente visitando un sitio web. El programa nos informa de quiénes están online (conectados), offline (desconectados), futuros usuarios del servicio, mensajes que nos enviaron y mucho más. Claro que no se limita sólo a esto, ya que nos da una amplia gama de posibilidades para comunicarnos con ellos. Hace muy poco salió la versión del ICQ 98a (beta), que también es gratuita (al menos hasta que Mirabilis cambie de parecer), y que además incorpora algunas nuevas funciones. Para acceder a éstas basta con hacer clic derecho sobre una determinada persona.

Mensajes. Yo puedo enviar mensajes en cualquier momento a mis amigos, estén conectados o no. Cuando me respondan puedo utilizar la opción `Reply` (contestar) para mandar otro mensaje a la misma persona.

Chat. Si quiero hablar más tiempo con alguien, en vez de enviarle un mensaje lo invito a chatear personalmente, poniendo un `Subject` (tema) a la conversación. Cabe aclarar que no es necesario tener ningún programa de chat específico, ya que éste lo aporta el ICQ.

Archivos. Otra excelente característica del ICQ es que se pueden mandar archivos directamente a las personas, en vez de tener que

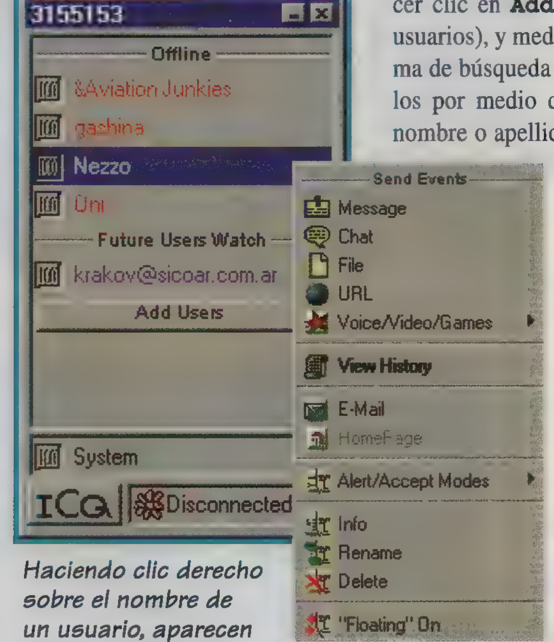


adosarlos a los e-mails. Por consiguiente si yo quiero mandarle una foto de mi novia a un amigo, no tengo más que enviarle un corto mensaje y luego el archivo.

URL. Otra cosa que puedo hacer con este programa es invitar a un amigo a que vaya a cierta dirección de Internet (por ejemplo mi página web personal) para ver tal o cual cosa, además de la opción de agregarla en mi **bookmark** (favoritos).

Teléfono Directo. Esto nos permite pedirle a alguien su información telefónica para invitarlo a hablar por teléfono y no mediante la computadora. Esta es una de las nuevas opciones que agrega el ICQ98a.

Adicionales – Aplicaciones Externas. Por último, una de las mejores prestaciones del ICQ es que se pueden arrancar programas directamente (como el Internet Phone o el NetMeeting) para hablar por voz, hacer videoconferencias, o hasta jugar juegos online (en línea) con otros amigos.



Haciendo clic derecho sobre el nombre de un usuario, aparecen todas las formas posibles de comunicarse.

La instalación

La instalación es muy sencilla. Lo único que hay que hacer es bajarse el programita de la página de Mirabilis ICQ (**www.icq.com**) cuya anterior versión ocupaba unos 816 KB. La nueva versión "pesa" 1,6 MB, aunque que se baja rápido. Una vez copiado se lo instala, se entra al programa y se comienza la registración (para esto hay que estar conectados a Internet). Se completan los datos personales tales como nombre y apellido, e-mail y un nick (sobrenombre) por el cual nos conocerán los demás usuarios del programa. El sistema nos adjudica automáticamente un **UIN** (Universal Internet Number o Número Universal de Internet) que nos identificará; a partir de ahí podremos empezar a utilizar el soft.

Para agregar amigos a nuestro programa, no tenemos más que hacer clic en **Add Users** (agregar usuarios), y mediante un buen sistema de búsqueda podremos rastrearlos por medio de su e-mail, nick, nombre o apellido, o si sabemos su UIN. Si la persona que buscamos seleccionó un sistema de seguridad bajo la podremos incorporar automáticamente, pero si no lo hizo tenemos que pedirle una autorización y esperar a que nos responda. Esto es un aspecto a tener muy en cuenta, ya que nos permitirá saber quién nos quiere incorporar a su lista y en caso de ser necesario negárselo. A partir de ese momento, cada vez que arranquemos el programa aparecerá su sobrenombre en nuestra lista.

La nueva versión incluye el llamado **Advanced Mode** o Modo Avanzado. Cuando cliqueamos en

Add Users, podremos optar, además de por el sistema de búsqueda principal del ICQ (anteriormente mencionado), por un gran número de opciones, entre las que se encuentran buscar un amigo al azar, en la Web, o en los canales de chat.

Buscar a alguien al azar para chatear. Esta excelente herramienta, nos permite elegir a alguien al azar, ver una breve descripción del mismo y poder de esta manera conocer nueva gente con la que relacionarse. Se puede elegir en qué grupo (General, Amoroso, Deportes ...) buscar y a continuación aparecerá una persona con sus datos. Si no nos convence, podemos seguir buscando.

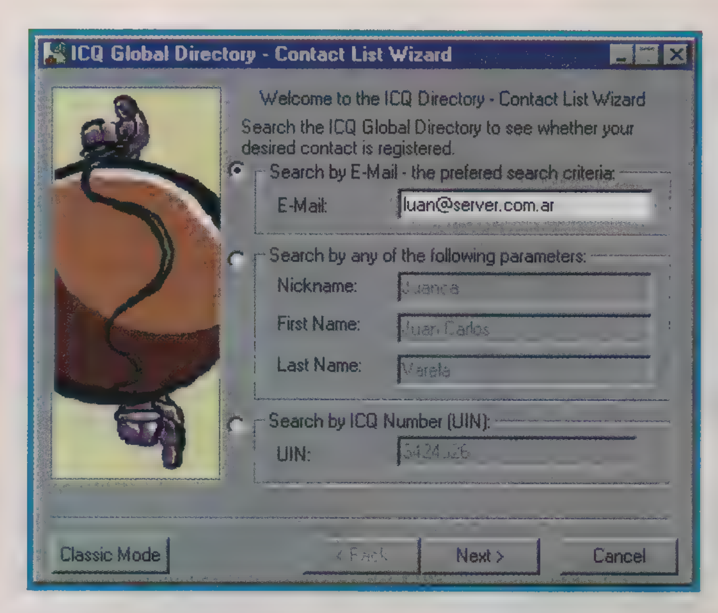
Buscar gente en los directorios de la web. Es un método alternativo vía WWW de buscar personas y sus datos. Se pueden buscar e-mails, teléfonos, compañías, ...

Directorios ICQ de PeopleSpace. Aquí encontraremos usuarios que hayan dejado mensajes en las "carteleras digitales"; foros técnicos y demás.

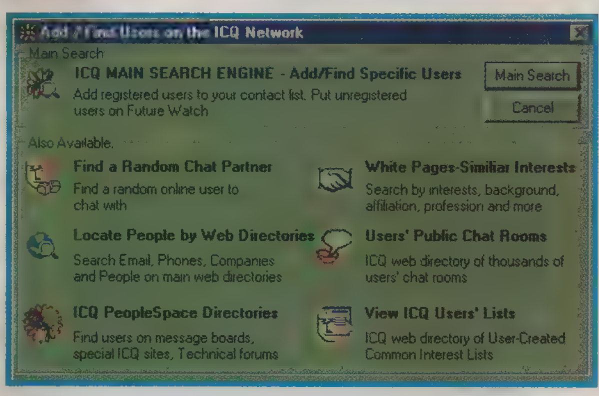
Páginas Blancas de Intereses Similares. Como su nombre lo indica, se trata de listas de personas en las que podremos buscar las que tienen intereses en común con nosotros. Podremos buscar además por entorno, profesión, etc. Ideal a la hora de hacer nuevos amigos.

Cuartos de CHAT públicos del ICQ. Contiene toda la lista de los llamados "chat rooms" de ICQ para poder conversar con personas de diferentes temas.

Ver la lista de usuarios de ICQ. Nos permite conocer cuáles son los usuarios del servicio.



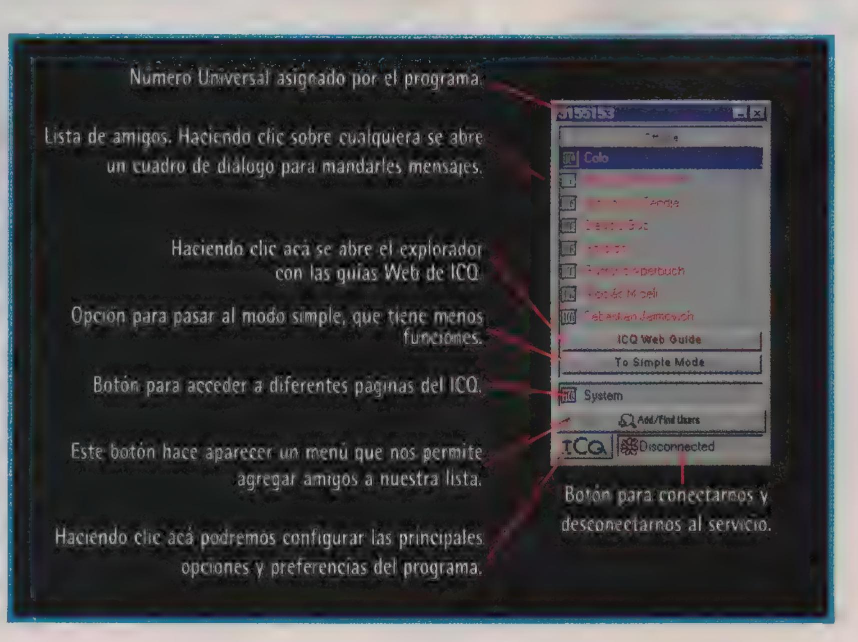
Haciendo clic en Add User se pueden buscar usuarios por nombre, e-mail o UIN.



Modo avanzado de búsqueda.

La interfase

La interfase del ICQ es muy sencilla y amigable. El programa corre en segundo plano, ocupando pocos recursos de memoria y de red. Este detecta automáticamente cuándo uno se conecta a la red y se activa solo. En el recuadro aparecen las personas que se encuentran conectadas, desconectadas, en espera de una autorización, y per-

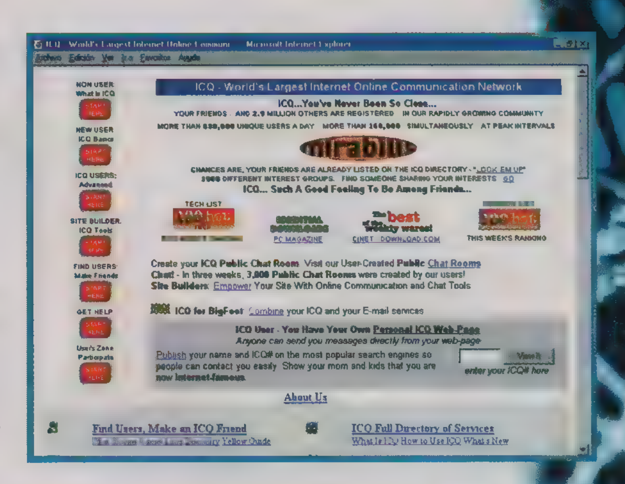


sonas a las que se les envió una invitación para unirse al programa. Cuando nos llegan mensajes parpadea un dibujito de un sobre y un sonido nos avisa (según lo hayamos activado). El programa es muy flexible y fácil de configurar.

Además de poder estar online (conectados) u offLine (desconectados), podremos elegir también que para los demás aparezca que nos encontramos **Free for chat** (libres para chatear), **Away** (afuera, para cuando no estamos), **N/A** (cuando no estamos disponibles para nada), **Occupied** (cuando estamos ocupados, sólo nos pueden dar mensajes urgentes), **Do Not Disturb** (no molestar), **Privacy** (el más interesante, nos permite ver a los demás, pero para ellos estamos desconectados).

Para ver muchos de los servicios que brinda el ICQ, podemos visitar con nuestro navegador la página: **www.icq.com**, o si no el sitio de la compañía: **www.mirabilis.com**.

En el sitio de ICQ podemos encontrar canales de chat, páginas personales, actualizaciones y demás.



Conclusión

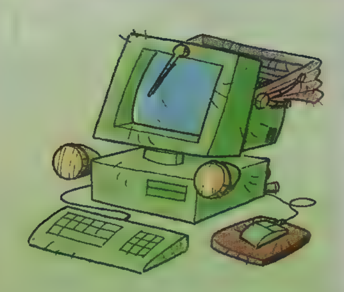
Mirabilis ICQ es una herramienta imprescindible para cualquier usuario de Internet que quiera comunicarse con otras personas en todo el mundo de forma rápida y sencilla.

ULTIMO MOMENTO

Si uno se convierte en usuario de ICQ, seguramente recibirá varios mensajes sobre personas que dicen que transmiten virus que destruirán su computadora. Esto es más que imposible, ya que la única forma de contagiarse un virus es trayendo (por motu proprio) un archivo infectado y ejecutarlo en nuestra máquina. Eso sí, fíjense quién les envía archivos.

Una serie de mensajes que causó mucho lío últimamente fue uno que decía que Mirabilis (la compañía del ICQ) pensaba cobrar por los servicios. Además, llamaba a una huelga el pasado 6 de octubre (no se debería usar el programa en modo de protesta). Esta información también es falsa, y se lo puede corroborar en la siguiente página: **www.mirabilis.com/temp/notice.html**.

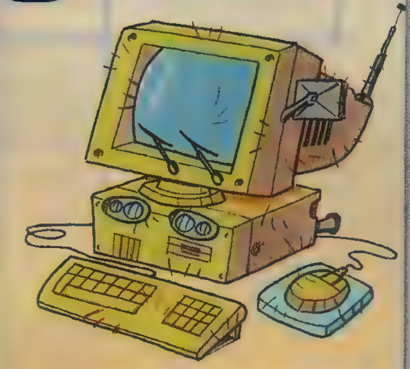
Precios de la calle



El fierrito

- Pentium 200 MHz MMX Intel (motherboard con chipset Intel VX)
- 512 KB de memoria caché w/b
- 16 MB de memoria EDO RAM
- Monitor SVGA 14" Color Samsung Syncmaster III NE
- Placa de video Trident PCI con 2 MB de memoria
- Disco rígido de 2,1 GB IDE
- Disquetera de 3,5" NEC
- Lectora de CD-ROM ACER 16X IDE
- Placa de sonido SB 32 PNP
- Teclado y mouse

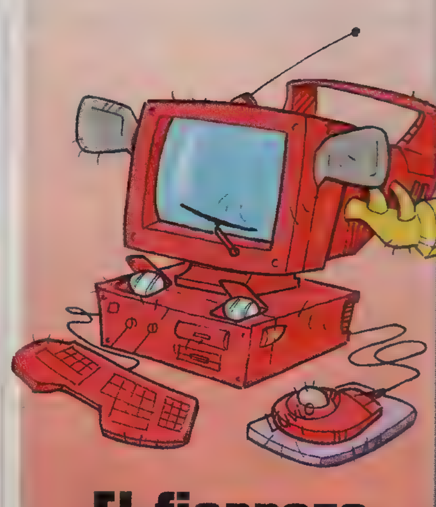
Precio: $1150



El fierro

- Pentium II 233 MHz Intel (motherboard con chipset Intel HX)
- 512 KB de memoria caché pipeline
- 32 MB de memoria EDO RAM
- Monitor SVGA 15" Color Samsung
- Placa de video Diamond Stealth 3D PCI con 2 MB de memoria
- Disco rígido de 4 GB IDE
- Disquetera de 3,5" NEC
- Lectora de CD-ROM ACER 20X IDE
- Placa de sonido SB AWE 64
- Teclado y mouse

Precio: $1850



El fierrazo

- Pentium II 300 MHz Intel (motherboard con chipset Intel LX 440)
- 512 KB de memoria caché pipeline
- 64 MB de memoria SRAM
- Monitor SVGA 15" Color Samsung
- Placa de video Matrox Mystique PCI con 4 MB de memoria
- Disco rígido de 7 GB IDE
- Superdisk LS-120 (120 MB)
- Lectora de CD-ROM ACER 32X IDE
- Placa de sonido SB AWE 64 Plug 'n Play GOLD
- Teclado y mouse

Precio: $2700

Los precios son estimativos y deben considerarse como un promedio del mercado actual (ene - feb '98).

sorios Accesorios Accesorios Accesorios Acce

Monitores

- 14" Blanco y negro ....$ 110
- 14" Techmedia NE.......................$ 230
- 14" Samsung Syncmaster III NE ...$ 315
- 15" Samsung Syncmaster ....$ 510
- 15" Sony 15 Trinitron ....$ 520
- 17" Samsung Syncmaster.............$ 780
- 17" Sony 17 Multiscan ....$ 980



Placas de video

- SVGA Trident 1 MB PCI ....$ 32
- SVGA Diamond Stealth 64 1 MB PCI.$ 60
- SVGA Matrox Mystique 2 MB...........$ 150
- SVGA Matrox Mystique 4 MB...........$ 280



Impresoras

- Hewlett-Packard 692C...................$ 385
- Epson Stylus 600 riesgo 0 ....$ 395
- Hewlett-Packard 670......................$ 395
- Epson Stylus 800 riesgo 0 ....$ 495
- Epson Stylus 1500 ....$ 695

Discos rígidos

- 1,28 GB IDE Seagate....................$ 175
- 1,70 GB IDE Maxtor......................$ 185
- 2,10 GB IDE Quantum....................$ 210
- 4,30 GB IDE Quantum....................$ 295
- 4,4 GB SCSI Western Digital ....$ 710



Escaners

- 1/2 página Genius ....$ 140
- Opti Pro 9800 ....$ 240
- Flatbed Genius SP2X ....$ 269
- Página Microtek Scanmaker E-3.....$ 299
- Flatbed Genius HR5 ....$ 340



Módems

- Módem/Fax 33600 Zoltrix interno..$ 70
- Dynalink 33.6..............................$ 90
- Módem/Fax US-Robotics 33600 bps con voice interno ....$ 180
- Dynalink 56kflex ....$ 140
- Módem/Fax US-Robotics 56 Kbps con voice interno ....$ 235

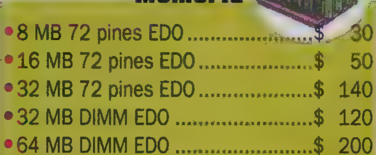
Lectoras/grabadoras CD Zip Drives

- 24X Acer ....$ 115
- 32X ....$ 150
- Zip Drive Iomega 100 MB (interno).$ 180
- Zip Drive Iomega 100 MB paralelo (externo)...$ 195
- CD-R Compro (interna) ....$ 550



Placas de sonido

- Newcom Hi-Fi ....$ 35
- SoundBlaster 32 PNP ....$ 95
- SoundBlaster AWE 64 PNP ....$ 120



Memoria

- 8 MB 72 pines EDO ....$ 30
- 16 MB 72 pines EDO ....$ 50
- 32 MB 72 pines EDO ....$ 140
- 32 MB DIMM EDO ....$ 120
- 64 MB DIMM EDO ....$ 200

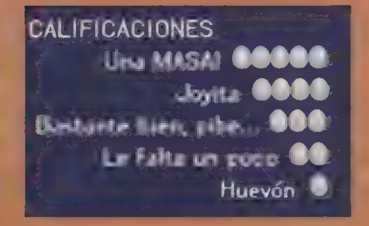
¡Música, maestros!

Ya vimos en este mismo número de PC Users la forma de hacer música con nuestra computadora. En esta nota, dedicaremos nuestros esfuerzos a los músicos famosos (y no tanto), directorios de bandas y lugares para adquirir CDs. ¿Dónde encontrarlos? En la Web, por supuesto.

Gustavo Katcheroff
guggi@mponline.com.ar

Ya hablamos hace muchos números del RealAudio, aquel agregado al browser que permite escuchar sonidos en tiempo real; actualmente RealNetworks, la empresa desarrolladora, le ha incorporado video al producto, rebautizándolo RealPlayer. La última versión disponible es la 5.0 y pueden bajarla del sitio www.real.com. El panorama ha cambiado mucho desde aquella versión 2.0 que comentamos en PCU 68: mayores velocidades, nuevas versiones de los plug-ins y miles de páginas en la Web dieron pie a nuevas modalidades, como sistemas de venta, inclusión de canciones y videos, y una "parva" de material para escuchar, desde Mozart hasta Andrés Calamaro.

En esta nota les recomendaremos algunos sitios que contienen audio y/o video en formato RealAudio de los más conocidos cantantes y grupos de los principales géneros musicales.



Aquí están, éstos son...

Ultimate Band List

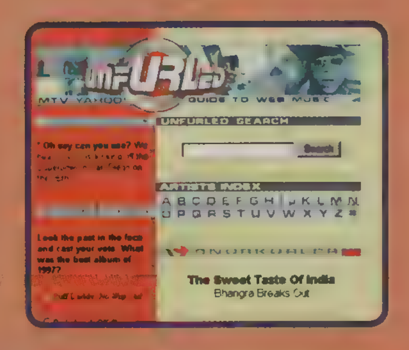
www.ubl.com •



Realmente un lujo. Desde aquí es posible encontrar información acerca de casi cualquier cantante o grupo del mundo (aunque la mayoría son de Estados Unidos y el Reino Unido). Sólo hace falta buscarlo por su nombre (o grupo) y allí se desplegará una lista de páginas con información sobre el susodicho. Cada página aparece categorizada de acuerdo con su contenido (las que contienen letras, partituras, sonidos, fotos, etc.). También es posible recorrer la inmensa base de datos de UBL por género musical, linkearse a radios on-line, ver revistas y muchas cosas más.

Unfurled

www.unfurled.com •



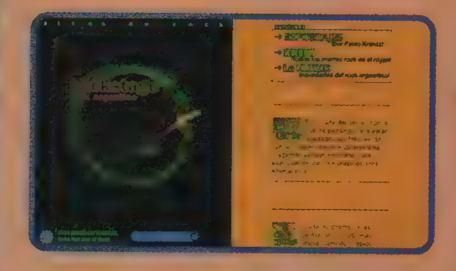
Unfurled es un emprendimiento de dos grandes: **MTV** y **Yahoo**! Y como no podía ser de otra manera, el sitio es brillante. Con sólo ingresar el nombre de un grupo, cantante o género musical aparecen disponibles una multitud de sitios relacionados con el tema, acompañada de una breve descripción de cada uno. Aquí encontraremos siempre información sobre recitales que se transmiten en vivo a través de Internet, así que conviene chequearlo a menudo.

En castellano

Backstage

www.backstage.com.ar •

Un sitio argentino muy bien armado, donde se encuentra información acerca de las bandas "under" más conocidas. De esta manera también brinda a las

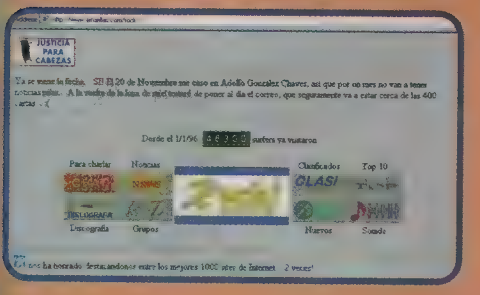


bandas nuevas un medio para darse a conocer. Incluso algunos grupos que todavía no han conseguido aún distribuir su material en forma masiva se han animado a hacerlo a través de la Web; algunos de ellos: **Timmy O'Tool** (www.geocities.com/SunsetStrip/Alley/9234/inicial.htm), **Los Argonautas** (members.xoom.com/losargonautas) y **Perrocandil** (www.geocities.com/SunsetStrip/Alley/7118/) y **Mostrance** (come.to/mostrance).

Rock Argentino

www.amarillas.com/rock

Una página realmente buena, que cuenta con dos virtudes esenciales. Por un lado está repleta de música (archivos MIDI, RA, WAVs, etc.), posee enlaces a sitios oficiales



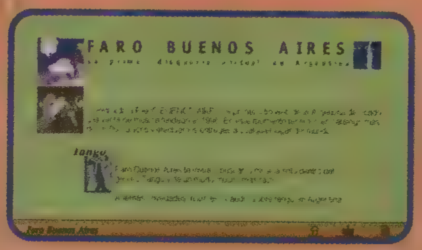
y no oficiales de grupos de rock argentino, clasificados y canal de chat. Por el otro, un diseño "liviano" y hecho a pulmón.

Comprate algo...

FARO BUENOS AIRES

www.faroba.com.ar

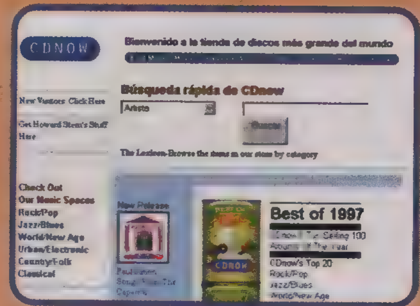
Este site cuenta con más de 16.000 discos indexados destinados a la venta a través de Internet. De todos modos –y a pesar de ser el objetivo principal del sitio– en Faro no es todo venta, también hay algunos temas en RealAudio, novedades y enlaces a otros sitios.



CD now

www.cdnow.com

CD now es más o menos como Amazon (la librería más grande del mundo, que sólo vende por Internet), aunque en este caso lo que se comercializa son CDs. En definitiva, el protagonista principal del sitio es el excelente módulo de búsqueda de los discos, que se encuentra en varios idiomas (entre ellos el español). Además, la base de datos está extremadamente relacionada. Por ejemplo, buscando a Andrés Calamaro, nos sugiere ver a Los Rodríguez y hasta escuchar fragmentos del disco "Palabras Más, Palabras Menos" en RealAudio.



Musimundo

www.musimundo.com.ar

Ingresando al site de Musimundo podemos acceder al ránking de los discos más vendidos. Estos están divididos por categorías: el top 20, el top 5 latino, el top 5 rock nacional, etc. También hay info sobre todos los CDs que permanecen en el ránking y RealAudio de algunos de ellos.



Con la ley no se juega

SADAIC

www.sadaic.org.ar



Sabido es que la música y letra de las canciones son propiedad intelectual de sus autores, y esto queda así registrado por **SADAIC**. Para obtener información acerca de los derechos de autor, métodos para registrar o alcance legal basta con conectarse a este sitio.

Fútbol y música

Rivertidísimo

members.xoom.com/losmillo



Después de atar todo con alambre, **Ignacio Copani** se dedicó a componer canciones relacionadas con el fútbol y el club de sus amores: River Plate. Este disco se llama Rivertidísimo y un hincha del club creó el sitio homenaje, donde se pueden escuchar las canciones en RealAudio.

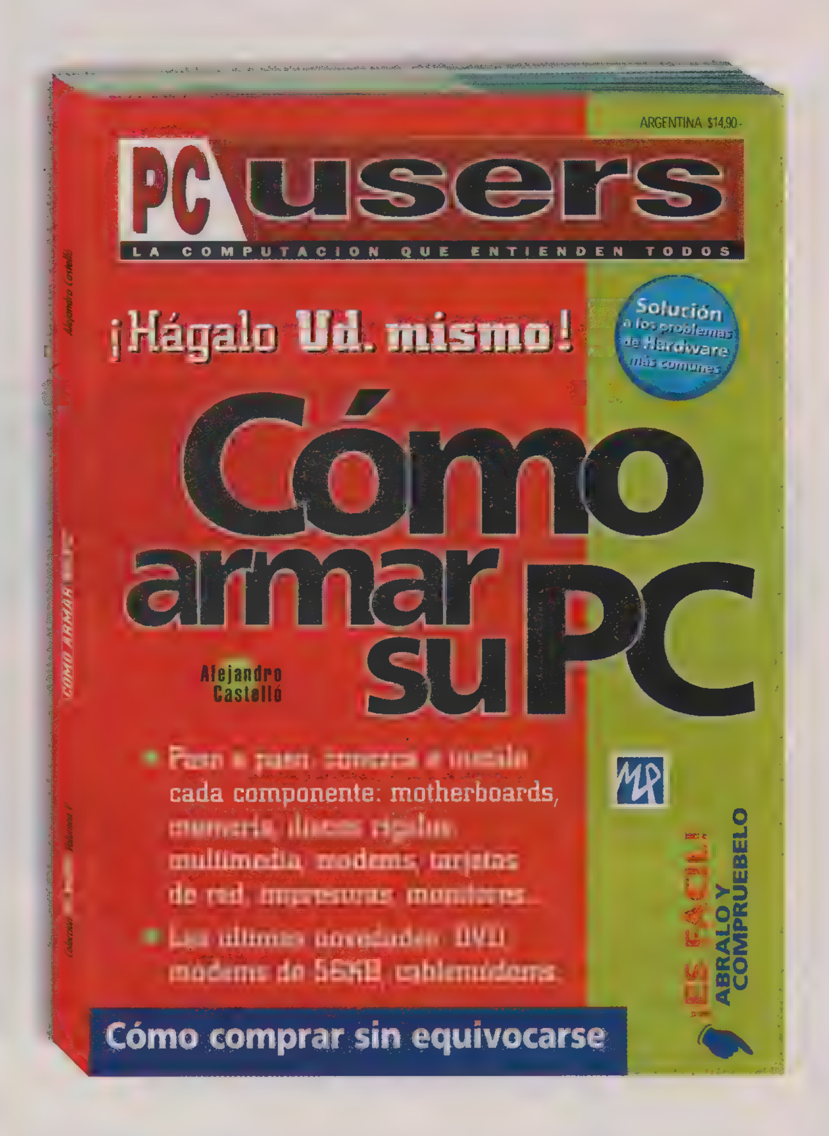
Cómo armar su PC

- **Paso a Paso cómo lograr:**
  - Más potencia: agregue memoria RAM.
  - Más espacio: instale un segundo disco rígido.
  - Conectar sus computadoras entre sí: instale un adaptador de red.
  - Convertir su PC en una máquina multimedia: instale una tarjeta de sonido, CDROM, micrófono y parlantes.
  - Entrar al mundo de Internet: cómo instalar un módem.
  - No perder más diskettes: cambiando la vieja disquetera de 3,5".

- **Comprenda e instale cada uno de los elementos de la PC**
  - Gabinete y fuente de alimentación
  - Motherboard y procesador
  - Memoria RAM y Caché
  - Disco Rígido IDE y SCSI
  - Tarjeta de video y monitor
  - Modems internos y externos, y cablemódem
  - Impresoras
  - Teclado y mouses
  - Adaptadores de red

- **Conozca a fondo los componentes multimedia**
  - Tarjeta de sonido
  - Micrófono (in) y parlantes (out)
  - Pros y contras de los "kits"
  - Software de configuración
  - Otras tecnologías

- **Proteja su información, conozca y elija un sistema de Backup**
  - Medios de almacenamiento masivo
  - Medios ópticos, magnéticos y magneto-ópticos



Ya está
en todos los kioscos
el libro que ustedes
estaban esperando...

...para meter la mano
sin meter la pata...

224 páginas.
Más de 100 infografías.
Fotos paso a paso
de las instalaciones.

¡Uselo!

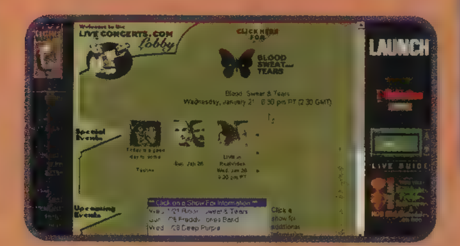
Visite nuestro sitio en la Web: http//www.pcusers.com.ar

En vivo

Liveconcerts.com

www.liveconcerts.com

La guía más completa de recitales que se transmiten en vivo por Internet. Al ingresar encontraremos información sobre los conciertos que van a transmitirse en los días subsiguientes. También es posible consultar un archivo histórico con los conciertos anteriores.



L.A. Live

www.lalive.com

Este sitio transmite los conciertos que tienen lugar en teatros y clubes de California, Estados Unidos (la mayoría son en Los Angeles y San Francisco). Al igual que en **Liveconcerts.com**, podemos escuchar enteros los recitales que nos perdimos (¡más de una hora de RealAudio!).



On The Air

www.ontheair.com

Una guía con links hacia 560 radios de todo el mundo que transmiten su programación en RealAudio. Las estaciones se encuentran clasificadas por país (de Argentina figuran sólo 3, así que sería interesante que las demás radios de nuestro país que no figuran aquí se lo comuniquen al webmaster de On The Air). La información es actualizada continuamente, así que rara vez encontraremos links "muertos" dentro de este sitio.



Cambalache...

En esta sección se junta de todo: informaciones de prensa, novedades, y sitios que nos quedaron en el tintero. En esta oportunidad incluiremos los pedidos atrasados de lectores que dicen "me llegó tarde la revista y no pude enviar mi página para que la publiquen en el concurso". No sabemos si esa excusa será verdad o mentira y ante la duda acá van... Además recibimos un pedido para difundir un sitio de una causa más que noble.

PIBE

www.pibe.org.ar

Queremos destacar la importancia del emprendimiento de esta gente, que lanza a la red su lucha contra el robo y tráfico de niños. Adherimos desde nuestro humilde espacio...

Asatej Group

www.asatej.org

Sitio oficial de la "organización de viajes diferente, dirigida y orientada por y para jóvenes". La página fue creciendo muy de a poco, incorporando cada vez más opciones y servicios on-line. Vale la pena visitarla, aunque más no sea para pizpear las carteleras.

Unión de Santa Fe

www.geocities.com/Colosseum/Field/5723/

Francisco Pradolini hizo una muy buena página de **Unión de Santa Fe** y escribió a la redacción quejándose que su archirrival (**Colón** de la misma ciudad) aparece en la Guía de los 1000 sitios y ellos no.

Grupos de Noticias

[redacted]

Un sitio dedicado a los grupos de noticias (newsgroups) locales. Los mantiene agrupados por categorías, y también cuenta con un buscador. Además, contiene una explicación sobre qué son y cómo funcionan los grupos de noticias.

Acertijos

www.geocities.com/hollywood/academy/1381/

Interesante página construida por nuestro lector **Damián Marti**, con varios acertijos, tests, figuras engañosas y mucho entretenimiento.

Alanis Morissette

www.visitweb.com/alanis

Muy linda página dedicada a la cantante canadiense Alanis Morissette donde se incluyen, entre otras, archivos Wav y la opción para comprar el último CD de la chica furor.

Vip Hotels

www.viphotels.com.ar

Una completísima guía de albergues transitorios de la Argentina, que incluye además secciones fijas con anécdotas, reportajes, sorteos, y hasta la nota central e historietas de la revista Sex Humor.

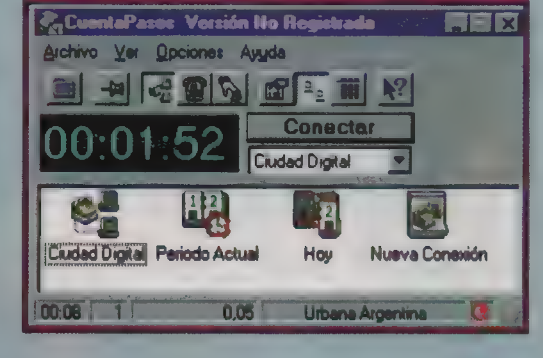
CUENTA PASOS 2.30

por Lionel Jorge Zajdweber
lioneljo@compuciencia.com.ar

Actualmente, en el mercado existe una gran variedad de programas shareware que se encargan de controlar el gasto telefónico generado por el uso del módem. Sin embargo, pocos son adaptables a las tarifas telefónicas locales, como tampoco a las conexiones a Internet bajo Windows 95.

El **Cuenta Pasos**, también conocido como **Cpasos**, se presenta en su versión 2.30 para 32 bits, e incorpora las tarifas no sólo de la Argentina, sino también de otros países latinoamericanos y España. Un beneficio del programa es que es muy flexible, de manera que nos permite modificar los valores y los horarios para adaptarlos a los cambios telefónicos.

Cuenta Pasos se autoejecuta (pero debemos tenerlo cargado en memoria) cuando detecta la conexión del módem. Soporta, además, el uso del voice y fax en la computadora. Genera informes con la frecuencia que le hayamos especificado (bimensualmente, por ejemplo) y nos dice cuánto hemos gastado.



También incluye algunas herramientas, como soporte al Acceso Telefónico a Redes o un Marcador telefónico.

La interfase es sencilla y fácil de manejar, y nos indica el tiempo que estamos conectados, cuánto gastamos, la hora local y demás.

Otro de los beneficios con los que cuenta el Cpasos es que está desarrollado íntegramente en español, facilitándole las cosas a los usuarios que no están familiarizadas con el idioma inglés.

En definitiva, podemos concluir que se trata de un pequeño pero interesante programa, muy fácil de configurar, flexible y con opciones ideales para nuestro país.

CUENTA PASOS 2.30

Pros: ideal para las tarifas argentinas.
Contras: hay que tenerlo cargado en memoria.
Autor: Manuel Tobarra Narro.
Origen: España.
Fecha: Diciembre 1997.
Registración: $30.
Archivo: CPASOS32.EXE (1,87 MB).
Sitio: www.cuentapasos.com.

TOP 10

POSICION	TENDENCIA	PUNTOS	NOMBRE	S.O.	CD	SITIO
1	-	11	Paint Shop Pro 4.14	95	5	www.jasc.com
2	-	3	WinZip 6.3	95 3.1	5	www.winzip.com
3	-	2	Cool Edit 96	95	2	www.windows95.com
4	-	2	Thunderbyte Antivirus	95 3.1 C:>	5	www.tbav-com.au
5	-	2	ICQ	95	6	www.icq.com
6	-	1	ACDSee	95	4	www.windows95.com
7	-	1	Ichat Pager	95	5	www.ichat.com
8	-	1	Download Manager	95	6	www.shareware.com
9	-	1	Mail Talk X	95	6	www.shareware.com
10	-	1	Cuneiform	95	5	www.filemine.com

¡Atención lectores, este ranking lo hacen ustedes! Envíennos por **correo** (a Moreno 2062, 1094 Capital Federal), **FAX** (al 954-1791) o **e-mail** (a **pcusers@mponline.com.ar**) una lista con los tres programas shareware que consideren mejores, en orden de preferencia (el primero obtendrá 3 puntos, el segundo 2 puntos y el tercero 1 punto).

Sitios de shareware recomendados

FileMine:	www.filemine.com
HotFiles:	www.hotfiles.com
Shareware.com:	www.shareware.com
File Pile:	www.filepile.com
Windows95.com:	www.windows95.com

Próximamente en esta sección...

GetRight	www.headlightsw.com	Bajador de archivos.
NeoPaint	www.neosoftware.com/~neosoft	Editor de imágenes.
Cuneiform	www.ocr.com	Programa de OCR.

¿QUE ES EL SHAREWARE?

Se trata de una forma de distribución de programas en la cual un usuario adquiere una versión de prueba por un costo mínimo (el precio del disquete o CD que lo contiene) en un negocio especializado, lo baja de Internet, se lo pasa un amigo, o lo obtiene a través de una revista especializada como la nuestra. Los programas shareware pueden copiarse y distribuirse libremente, de ahí su nombre (to share=compartir).

¿Cómo obtienen su beneficio los programadores? Los autores confían en la ética del usuario: si una vez probado, encontramos un programa útil y decidimos utilizarlo, se nos invita a enviar la registración, que promedia los U$S 50. A cambio de la misma se reciben usualmente los manuales impresos, versiones actualizadas del programa y otras ventajas, como una versión más completa.

PC Users recomienda entusiastamente el acto honesto de enviar la registración por el shareware que se utilice. De esta manera seguimos manteniendo un sistema que defiende al pequeño usuario: nos ahorramos los cientos de dólares que cuestan los programas comerciales, evitamos caer en la ilegalidad de la piratería y tenemos la posibilidad de probar gratuitamente decenas de programas antes de elegir con cuál nos quedaremos.



¡ARACELI GONZALEZ Y ADRIAN SUAR AL BORDE DEL DIVORCIO A CAUSA DE UNA COMPUTADORA!



EL AMARILLISMO AL SERVICIO DE LA INFORMATICA

Año 4 Nº 4 Ejemplar sin cargo entregado con la revista PCUSERS





¡¡EXCLUSIVO!!

CONOZCA LA INCREIBLE HISTORIA DEL INGENIERO EN INFORMATICA QUE TERMINO CONVERTIDO EN CIRUJA



SOLO PARA GENIOS: CONTROLE WINDOWS 95 CON SU MENTE

PERRO PROGRAMADOR SORPRENDE AL MUNDO CON SISTEMA OPERATIVO DE ULTIMA GENERACION

GUANAJUATO, MEXICO (EEAPP).- Un pequeño perro de raza anunció en multitudinaria conferencia de prensa la creación de un nuevo sistema operativo. Se trata de **Bones 98**, con versiones disponibles para PC, Macintosh y SGI. Según informó el can, que responde al nombre de "**Colita**", se trata del sistema más estable que se haya creado a la fecha, y cuenta con soporte nativo para red, extensiones multimedia, conexión a Internet y multitarea extendida.

Pepe Tómbola, dueño del animal, se mostró muy emocionado por el logro alcanzado por su mascota. Según sus propias palabras "*éste es el fruto de largos años de trabajo frente a la computadora. Todo comenzó en el año 1983, cuando le compré su primera computadora, una modesta Sinclair 1000. A los seis meses ya había programado un simulador de vuelo, con el que jugaba junto a los otros perritos del barrio. Siempre confié en sus condiciones. A partir de ahora tendrá ración doble*".



"Estamos preparados para enfrentar a la competencia, mostraremos los dientes de ser necesario", afirmó el can en declaraciones a un cronista de este semanario.

Existen distintas versiones acerca de la increíble inteligencia demostrada por Colita: un vecino afirmo que la clave está en los baños con líquido de frenos que Tómbola le realiza periódicamente. Un familiar allegado confesó que su dueño lo alimenta exclusivamente con bife ancho acompañado de ensalada Waldorf. Sin embargo, la versión más creíble indicaría que el perro fue abducido por extraterrestres en el año 1987, cuando desapareció misteriosamente por 4 días. Los alienígenas habrían dotado al animal de la maravillosa sapiencia con la cual nos sorprende hoy.

Sin embargo, no todo es jolgorio en el hogar de Pepe y Colita. Saben que les espera una dura competencia, y todavía ninguna empresa se interesó por su producto. Vaya entonces desde estas páginas, nuestro mejor deseo y un llamado a nuestros lectores. Si alguien está interesado en adquirir los derechos sobre el Bones 98, envie mail a **colita@cansoft.com**. Un perro y su familia se lo agradecerán.

¡CIENTIFICA JAPONESA ATRAPADA EN EL INTERIOR DE UN TAMAGOTCHI!

TOKIO, REUTER- La prestigiosa científica japonesa **Machuko Pyo Ipyco**, conocida mundialmente por su celebrado invento, el Tamagotchi del marcianito, quedó atrapada dentro de su propio ingenio debido a un cortocircuito que se produjo durante unas pruebas que realizaba en su laboratorio, ubicado en la localidad japonesa de **Kobe**, 500 km al sudoeste de Tokio. El hecho se produjo a las 20, hora local, cuando la doctora se encontraba experimentando con un nuevo prototipo de Tamagotchi, el cual –según fuentes inobjetables- sería capaz de sentir emociones humanas de acuerdo al trato que le propiciasen sus dueños.

Los asistentes de Ipyco relataron a este semanario que al principio la doctora se veía realmente desesperada, pues padece de claustrofobia, pero que después de un tiempo se tranquilizó y comenzó a adaptarse a su nuevo hogar, llegando incluso a encariñarse con el dueño de casa, el **Tamagotchi Beta 1**. "*¡Esto demuestra que la doctora estaba en lo cierto! ¡Beta 1 tiene sentimientos!*", exclamó exaltado **Keko Mio Aier**, un estrecho colaborador de la científica, mientras tomaba fotos de la escena, reproducidas con exclusividad en estas páginas.

Al cierre de esta edición los expertos aún no habían podido determinar la manera más segura de liberar a la doctora de su cárcel virtual. Seguiremos informando.



Después de permanecer dos días encerrada, la doctora Ipyco terminó encariñándose con Beta 1, su propia cíber-criatura.

¡¡EXCLUSIVO!!

¡PERDIO TODO A CAUSA DE SU ADICCION A INTERNET!

POSADAS, DE NUESTRA AGENCIA- **Jorge de la Cruz Chaparro**, un ingeniero en informática que hasta hace unos días residía en un suntuoso chalet de esta ciudad, ha tenido que vender todas sus pertenencias al llegarle la boleta telefónica y la cuenta de su proveedor de Internet. A los gritos mientras firmaba el boleto de compra-venta de su quinta en la ciudad de **Apóstoles** (a manos de la telefónica) exclamó "*¡Me han estafado!*".

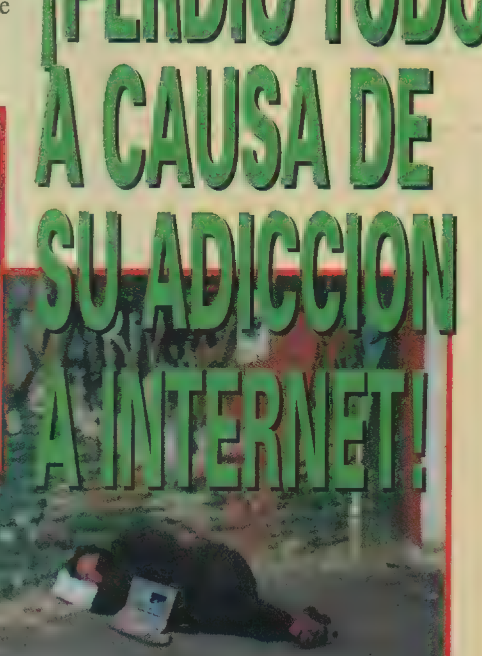
Según informaron los directores de un hospital psiquiátrico de esta ciudad que prefirieron mantener su nombre en reserva, "*este hombre padece de una adicción incontrolable desde 1985, año en el que adquirió una Commodore 64 para pasar sus ratos libres*". Fuentes confiables confirmaron que en el año 1988 Chaparro había gastado cerca de **1.800.000 dólares** en comunicaciones por módem a un servidor en Suiza.

Al ser consultado acerca de su adicción don Jorge reconoció que en el pasado había disfrutado mucho de sus apariciones fantasmagóricas en Acuario BBS, pero que su principal obsesión comenzó cuando descubrió Internet. Allí conoció a mucha gente a través del IRC y navegó –según dicen– casi todas las páginas de la World Wide Web (cerca de 200 millones).

Uno de los caseros de Chaparro contó que "*este hombre tenía muchos problemas, no miraba televisión, no le gustaba el fútbol y comía poco, todo lo que hacía era sentarse en esa computadora. ¡Hasta le hablaba! Además, no era muy inteligente, porque desde que se mudó a Posadas no cambió de proveedor y pagaba larga distancia*".

Totalmente en la ruina y sin poder curar su adicción, Chaparro decidió continuar su vida como vagabundo, pero tras un acuerdo con el proveedor del servicio y la empresa telefónica consiguió que le donaran, en reconocimiento por ser el mejor cliente de la zona, una Notebook con módem incluido, un teléfono celular y abono a Internet por tres meses, los cuales aprovecha diariamente desde su nuevo hogar en una conocida plaza del centro de Posadas.

Tiempos felices. Jorge Chaparro, cuando aún era un exitoso empresario, junto a Betty, su ex-mujer.



Chaparro hoy. Durante el día duerme porque prefiere conectarse a Internet por la noche, horario en el que rige la tarifa reducida.

¡CRISIS EN EL MATRIMONIO GONZALEZ-SUAR!

ARACELI FUE TERMINANTE: "LA PC O YO"

Todo parecía color de rosa en el flamante matrimonio, cuya boda fue uno de los acontecimientos más comentados de 1997. Pero nadie en el mundo de la farándula podía llegar siquiera a sospechar que una sencilla PC de escritorio desencadenaría una crisis con ribetes de escándalo.

Los conflictos comenzaron a mediados de año, cuando Suar adquirió una modesta PC 486 con 8 MB de RAM ("*con esta me alcanza y me sobra*", declaró por aquel entonces a un prestigioso matutino porteño), con el fin de realizar algunos efectos especiales en 3D para sus populares series de televisión, ayudado del programa **Caligary Truchspace**. La máquina tardaba tanto en renderizar las complicadas animaciones creadas por el actor, que la pareja llegaba tarde a todas las cenas de gala a las que estaba invitada.

Pero el vaso rebalsó cuando Suar descubrió que en Internet podía conseguir los guiones de las últimas películas de acción estrenadas en Hollywood. A partir de ese momento no hubo forma de separarlo de la computadora. Cansada de la situación, Araceli abandonó a gran velocidad el nido conyugal, con la esperanza de que su flamante marido recapacite.

CLASIFICADOS

LIMPIO MOUSE Voy a domicilio. $15 la hora, sin contar isopos. Mínimo 2 horas. Sr. Montecrotta, tel. 31-9822 de 6 a 19.

CAMBIO CAMISETA manga larga en buen estado por disco rígido de 1,8 GB. Acepto camiseta manga corta frizada. Sr. Carámbanos. 473-92822 (celular)

PERMUTO LIBRO "Mi Vida Con Silvia Süller" de Silvio Soldán en muy buen estado por ejemplar de PC Users a elección. Srta. Pataletta. (1023) Iquique, Chile.

COMPAÑERO DE JUEGO se ofrece para jugar a lo que venga. Tetris, Ironman, Sokoban, etc. Voy a domicilio. Acepto sanguche de salame o fiambrín. Elio Gargiulo, 7773-821092.

PARA GENIOS: CONTROLE WINDOWS CON SU MENTE

Por falta de espacio nos vemos en la necesidad de posponer un excelente informe que teníamos preparado, acerca de los misteriosos poderes del Manguearishi-Much-Dollar, un prestigioso gurú de la India que reveló a este semanario oscuros secretos que permitirían a cualquier usuario controlar el sistema operativo Windows 95 con la sola ayuda de la mente. Aprovechamos también la ocasión para consultar a los lectores de PC Flash sobre un interrogante que nos impide conciliar el sueño: ¿alguien se acuerda el nombre del auto de los Hermanos Macana, de Los Autos Locos? Envíen la respuesta a pcusers@mponline.com.ar. ¡Hasta el próximo PC Flash!



REDACCION
Fernando Casale
Gustavo Katcheroff
Gabriel Pleszowski
Miguel Angel Simonetti
ARTE
Karina Jerkovic (diseño, fotos, montajes)
Jorge Rosenvolt (montajes)
John Fernandes (fotos)
PRODUCCION GENERAL
Fernando Casale
Juan Carlos Cohen
Karina Jerkovic
Gustavo Katcheroff
Miguel Lederkremer
Javier Miller
Gabriel Pleszowski
Frank Sozzani

Ayúdese a usted mismo con el milagroso libro "Soy feliz junto a mi PC"

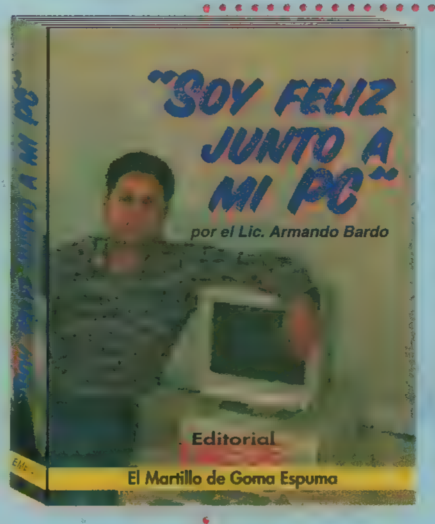
MILLONES DE PERSONAS ALREDEDOR DEL MUNDO SE HAN BENEFICIADO CON ESTA OBRA MAESTRA DE LA LITERATURA CONTEMPORANEA...

¡USTED TAMBIÉN PUEDE HACERLO!

Un prestigioso especialista trabajó duramente investigando las causas de la infelicidad de los usuarios de PC, y el resultado de ese arduo trabajo se ha compilado en esta obra cumbre.

"Soy feliz junto a mi PC" es un maravilloso libro de autoayuda para interactuar a pleno con su computadora.

"Soy feliz junto a mi PC" no sólo lo ayudará a sobrellevar mejor los problemas de su PC, sino que también le explicará cómo disfrutar las cosas buenas de la vida **junto a ella**.



Sienta placer al tocar el teclado, maravíllese con las imágenes desplegadas en su monitor, ríase a carcajadas ante cada cuelgue. No más secretos en la vida conyugal entre Ud. y su PC. Con "Soy feliz junto a mi PC" podrá disfrutar al máximo los momentos que antes le provocaban sufrimiento.

Salga con su PC a disfrutar un día de campo, sea su compañero ideal para ir al cinema, llévela a las reuniones y preséntela a sus amigos. ¡Sea feliz!

Para comprobar la eficacia de esta innovadora obra, conozca a las personas que ya cambiaron su vida, a través de estos

TESTIMONIOS REALES:

Miguel L., de **Palermo**: *"Siempre confié en las enseñanzas de los escritos sobre autoayuda, pero nunca creí que pudieran cambiarle tanto la vida a uno. Antes era infeliz, me angustiaba ante el más mínimo cuelgue y me deprimían todos los desperfectos de mi PC. Ahora ya no le echo más la culpa a Bill Gates; aprendí a encontrarle el lado positivo a los errores de protección y comprendí que todo era una cuestión de falta de confianza en mí mismo. ¡Gracias por todo!"*.

Claudio S., de Caraza: *"De pequeño, mis padres me obligaban a pasar los días trabajando frente a mi computadora, diciendo que si no estudiaba no sería nadie en la vida. Yo me aburría en seguida, e intentaba escaparme para ir a jugar al backgammon con mis amigos. Un día, encontré este libro sobre mi escritorio y mi vida dio un vuelco. Hoy estoy completamente enamorado de mi computadora; gracias a ella no necesito trabajar más ¡y hasta soy presidente del Club Mundial de Jugadores de Backgammon!"*.

Mónica G., de Barrio Norte: *"Nunca más podré olvidar lo que hizo este libro por mí. Gracias a mi computadora conocí a mi marido. En dos meses nos casamos y tuvimos tres hijos, me abandonó y se fue con otra. Hoy estoy en la ruina, trabajo todo el día y casi ni veo a mis hijos, pero aún tengo mi PC; con ella paso los momentos más gratos de mi vida. Nunca perderé la sonrisa"*.

No se pierda esta sensacional oportunidad, **llame ahora** al 666-90-60-90 y tenga su libro por sólo $1998.

Si a los 30 días no está satisfecho con su compra, busque a esta persona →

Si la encuentra, avise al FBI y le devolverán su dinero más una recompensa de **$50.000.**

¡OFERTA LIMITADA!
¡LLAME AHORA!
¡NO RENUNCIE A UNA VIDA MEJOR!
¡LLAME AHORA!
¿ENTENDIÓ BIEN?
¡LLAME AHORA!

¡PIDALO YA!
666-90-60-90
(durante las 24 horas)

Missing

Missing

Missing

Missing

la anterior (no existen problemas de compatibilidad siempre que hagas la actualización desde versiones previas como la 6.xx y 7.xx). La versión 8.0 está especialmente preparada para dar soporte a OS/2 Warp 4.0, a Windows NT 4.0, a Windows 95/OSR 2.1/98 y a algunas de las versiones anteriores de cada uno de ellos (entre las que se encuentran OS/2 Warp 3 y 2.xx, Windows NT 3.xx, Windows 3.xx y todos los MS-DOS). El utilitario en cuestión lo podés conseguir gratuitamente a través de Internet en: **support.quantum.com/utils-/diskman8.htm** (ojo, esta versión del Disk Manager sólo es compatible con discos Quantum, aquellos que posean otra marca deben consultar con el fabricante.) Una vez que esté descompactado, ejecutá el archivo **DM.EXE** con el parámetro **/H** (o sea, tipeando **DM /H**) y leé atentamente todas las instrucciones de la opción ***Operating System Installation***.

2) Estos drivers nos permiten acceder completamente a toda la capacidad del disco rígido, proveyendo los medios necesarios para evitar las limitaciones que se generan de la combinación **DOS + BIOS + controladora IDE**. Para lograrlo, modifican los primeros sectores del disco, dentro de los cuales reside el **MBR** (*Master Boot Record*). De esta manera, la administración de las particiones del disco pasan a manos de ellos, con lo cual, si booteáramos desde un disquete sin cargar el driver, no podríamos acceder al disco (puesto que se trata de una partición "no compatible" con DOS). En cambio, si el driver arrancase, le conferiría el control al MBR original para que bootee el sistema operativo y todo siga su curso normal.

3) Por lo que hablábamos hace un momento, el proceso de desinstalación del Disk Manager es **netamente destructivo** (en lo que se refiere a información almacenada en el disco), por lo que, primero, debemos hacer un backup total del disco. Después, activamos el soporte LBA en el BIOS (adicionalmente utilizamos el **AUTODETECT** para establecer el tipo de disco rígido que agregamos al sistema) y booteamos desde A: con un disquete que contenga los programas **FDISK.EXE, FORMAT.COM y SYS.COM**. Corremos el FDISK, seleccionamos la **opción 3** y luego la **4**, borrando las particiones "no DOS". Volvemos al menú principal y con la **opción 1** creamos las nuevas particiones. Terminado el proceso, formateamos cada una de ellas y, con el **SYS.COM**, transferimos el sistema a la partición activa (asignada previamente con la opción 2 del menú principal del FDISK).

Disk Manager part deux y FAT32

*En la PC Users 73, Ud. responde de manera esclarecedora a varias consultas efectuadas por el lector **Sergio A. Bolzman** respecto a la instalación de discos rígidos de gran capacidad en equipos 286 y 386. Sin embargo, tengo otras dudas que espero pueda responder:*

1) ¿Cómo se prepara un disco con el Disk Manager en una Pentium, de manera que luego pueda ser utilizado en una 486? Lo he intentado sin resultado alguno.

2) En la 486, ¿por qué en el CMOS Setup no aparece exactamente la cantidad de cilindros que muestra la etiqueta del disco?

3) Instalé un disco rígido Toshiba de 1,08 GB (formato 2.5" para máquinas portátiles) en una 486 como maestro, porque no tiene puentes ni pines que permitan configurarlo como esclavo. ¿Hay forma de solucionar esto? ¿Qué opina de estos discos rígidos miniatura respecto de los estándar para PC? ¿Existen discos como éstos de capacidades mayores?

4) ¿Por qué en la 486, usando un disco configurado por el Disk Manager, si ejecuto el comando MEM, informa menos memoria convencional que la instalada?

*5) ¿Qué diferencia hay entre los programas **DM.EXE** y **DM1.EXE**?*

6) Accediendo al FDISK desde Windows 95, éste autodetecta un disco grande ofreciéndose a solucionar el problema. ¿Qué hace este programa?

7) ¿Pueden usarse en una misma PC dos discos con sector de arranque booteable?

*8) ¿En qué varía reiniciar el sistema empleando el botón reset o la combinación **CTRL+ALT+DEL**?*

Alfredo Tesoriero
Temperley, Buenos Aires

Dr. H: 1) El problema está en que el BIOS de la PC Pentium administra el disco de manera diferente de como lo hace el de la 486. Y eso probablemente se deba a que soporta LBA. Lo que tenés que hacer, entonces, es desactivar este método de interpretación en el BIOS (o cualquier otro similar, como el ECHS) y configurar el disco como USER DEF o TYPE 47 con los siguientes valores para los cilindros, cabezas y sectores: **1024**, **16** y **63** (la combinación máxima que da como resultado la limitación de los 504 MB **reales**, que es la misma que vas a tener que usar en la 486). Luego de guardar los cambios hechos al CMOS y rebootear, podrás usar el Disk Manager para crear el disco.

2) Bueno, por lo que decíamos recién. Como el BIOS no puede configurar el disco de la forma que corresponde, coloca los valores que considera **más apropiados**. Estos, obviamente, no son los mismos que emplea el disco. De ahí la necesidad del Disk Manager.

3) De hecho, sí tiene jumpers (los que llamás puentes) para configurarlo como maestro o esclavo. Si te fijás a la derecha del pin 1 del conector IDE del disco, vas a ver que hay cuatro pines que parecen aislados. Esos corresponden a los jumpers **J2** (los dos pines de la derecha) y **J1** (los dos de la izquierda). Cerrando J2, el disco queda configurado como esclavo; liberándolo, como maestro. Respondiendo a las demás preguntas que hacés en este mismo punto, te digo: a) en mi opinión estos discos son demasiado caros, no tienen tan buen rendimiento como aquellos para PCs de escritorio y no conviene comprarlos si no van a usarse en una notebook o similar, y b) discos de estas características, pero de mayor capacidad, existen a granel y los fabrican empresas como IBM, Simple Technology y hasta la misma Toshiba.

4) Todo programa se debe cargar en alguna parte de la memoria, ¿verdad? El driver del Disk Manager no es la ex-

cepción. El tema es que, como este controlador se carga primero que el sistema operativo, le roba algunos KB a la memoria convencional y, como el DOS no puede recuperarlos (¡están en uso!), reporta menos memoria. No obstante, si emplearas el manejador de memoria ***EMM386.EXE*** junto con el comando ***DOS=UMB*** en el ***CONFIG.SYS*** y hubiera al menos un segmento de 5 KB disponible en la memoria superior, el driver se cargaría en dicho espacio y le devolvería al DOS la memoria convencional que previamente había utilizado (salvo unos 60 u 80 bytes que quedan como "evidencia" del traslado).

5) A los efectos prácticos, ninguna. Ambos cumplen la misma tarea.

6) Ojo, esto sucede en tu caso porque tenés el Windows 95 4.00.950 B (también llamado **OSR 2 ó 2.1**). A aquellos que tengan la primera versión de Windows 95 no les va a aparecer ningún mensaje de este tipo. Este nuevo FDISK, que viene con el soporte para **FAT32**, te avisa que tu disco puede aprovecharse mejor si lo reformateás bajo este moderno sistema de archivos. Si lo hacés, los clusters de tus discos de hasta 8 GB pasarán a ser de sólo 4 KB. ¡Guau!, habrá dicho alguno, pensando en que no será imperioso particionar en varios volúmenes el disco y que no se perderá tanto espacio como con los clusters de 32 KB. Si bien es verdad, no se precipiten. **FAT32**, hasta la fecha, es sólo soportado por el Windows 95 4.00.950 B. Por lo tanto, las particiones FAT32 no son accesibles desde Windows NT, MS-DOS 6.22 (o anteriores) o cualquier versión previa de Windows. Además, con **FAT32** no es posible usar el DriveSpace 2 ó 3 para comprimir el disco, ni crear particiones (de así quererlo) menores a 512 MB (bueh, en realidad hay un parámetro no documentado del FDISK, el **/FPRMT**, que permite hacerlo; pero úsenlo con cuidado). Más allá de todo esto, así como de alguno que otro problema de performance, **FAT32** es útil para quienes planean trabajar sólo bajo OSR 2 o 2.1 (y en el futuro, Windows 98), ya que es más seguro y flexible que FAT16. Y, hablando de FAT16, para convertir estas particiones a FAT32 sin necesidad de reformatear el disco, existe un conversor que pueden bajar desde **www.memphis-97.com/97download.html**.

7) Sí. Aunque normalmente se bootea desde la unidad **C:**, con algunos BIOS nuevos es posible modificar el orden de arranque y hacer que la unidad **D:** sea la que bootee.

8) Ciertamente, es "difícil" decirlo. Primero, porque existe un problema de concepto. Y segundo, porque hay PCs que actúan de forma particular ante el **CTRL+ALT+DEL**. El ***cool boot*** (o arranque en frío) se asocia directamente al hecho de apagar y volver a encender el sistema. No obstante, al botón reset, en algunos casos, se le asigna la misma propiedad y, en otros, se lo expone como equivalente al ***warm boot*** (arranque en caliente), que es similar a la función de **CTRL+ALT+DEL**. El tema es que no siempre la acción desde el teclado puede equipararse con la del dedo índice sobre el botón reset, ya que en ciertas PCs este último reinicia el sistema inicializando y reconociendo todos los periféricos (***cool boot***), mientras que el CTRL-ALT-DEL sólo despeja los contenidos de la memoria y carga nuevamente el sistema operativo (***warm boot***).

COMPRIMIDAS

• Emiliano Cardozo, de Mendoza, pregunta por qué no puede utilizar dos joysticks a la vez en su PC siendo que tiene dos puertos habilitados para conectar dichos dispositivos (uno en la tarjeta multifunción, y el otro en la tarjeta de sonido).

Dr. H: Sucede lo siguiente: la presencia de dos puertos de juegos puede resultar confuso para la PC, ya que por cualquiera de los dos puede recibir información. Mientras uses uno u otro puerto, no debería haber problema dentro de todo. ¿Pero qué pasa cuando conectás un joystick en cada puerto?; ¿a cuál de los dos le presta atención? El conflicto ocurre como consecuencia de que ambos joysticks están configurados como joystick primario (lo que es decir que usan los pines 2 al 7 del conector de 15 para transmitir las señales). La manera de solucionar este conflicto es desactivar uno de los puertos (te diría el de la multifunción; quizás no se pueda inhabilitar el de la tarjeta de sonido) y conectando los joysticks por medio de un cable "Y". Este cable dispone para el segundo joystick que los pines 10-14 del puerto (asignados al joystick secundario) se presenten como 2-7 de forma que se respete la disposición del conector del joystick y que las señales del mismo viaje por el camino que le corresponde. Por las dudas, te aclaro algo, verificá que el puerto de la tarjeta de sonido soporte dos joysticks (revisa el manual; debería decir algo parecido a: *joystick port (4 axis, 4 buttons)*.

• Erick Roth, de Posadas (Misiones), quiere saber si teniendo un estabilizador de tensión y un protector de línea telefónica está realmente protegiendo su PC de las sobretensiones y los rayos.

Dr. H: Protección infalible no hay. Lo que sí es seguro es que el estabilizador de tensión y el protector de línea van a ayudar de gran modo a filtrar las sobretensiones y descargas eléctricas. Si bien le estás dando a tu PC mayor defensa de la que podría esperar con un transformador y la línea telefónica al descubierto, mi recomendación en función del incremento de la seguridad es que utilices un UPS y desconectes la línea ante tormentas eléctricas. Esto te permitirá apagar la PC de forma normal ante cortes del suministro eléctrico y evitará exponer la integridad del sistema.

• Lorenzo A. Andali, de Rosario (Santa Fe), está interesado en emplear fuentes de poder de PC para otras aplicaciones. Necesita saber qué corrientes maneja cada una de las salidas.

Dr. H: como te podrás dar cuenta, estos valores dependen directamente de la potencia (watts) que tenga la fuente de poder. Supongamos, entonces, que las fuentes de las que hablás son de 200 watts (las que vienen en casi cualquier gabinete tower). En ese caso, tendrías por las salidas de +5V (cables rojos) cerca de 20 A (amperes), en las de +12V (cables amarillos) casi 8 A, y en las de -5V y -12V (cables blanco y azul, respectivamente) tan sólo 0,3 A. Si las fuentes fueran de mayor o menor potencia, sacá los valores proporcionalmente (es decir, 50% de la potencia para los +5V, 47% para los +12V y el 3% restante para los -5V y -12V).

¿Imágenes?



Atención diseñadores, ilustradores, profesionales y amantes del dibujo, aquí está lo que estaban esperando!!! Un completo y didáctico libro con todas las tareas, técnicas y consejos para aprovechar al máximo las virtudes de la creación de ilustraciones electrónicas. Aumente su productividad creando fácil y eficazmente fotografías y textos con efectos especiales, texturas e imágenes para Internet y mucho más. Además, un CD-ROM con un trial full de Corel durante 60 días y cientos de clip arts para usar en presentaciones, páginas web e ilustraciones.

Llenan nuestras casillas de e-mail, perdemos horas bajándolos, ¡son una plaga! Sin embargo son nuestro conocidos quienes insisten en enviarlos. Con buen humor, comienzan diciéndote: "¡Ha llegado la buena suerte!"

ENCADENA... CO... INT...

"Besa a alguien que amas y habrá magia. Con amor todo es posible; esta carta te ha sido enviada para tu buena suerte."

¡Gracias por el consejo! No hay que dudarlo, comienzan bien. Un poco cursi quizá, pero éste no es sólo el principio. Incluso tienen razón, si nos ponemos a besar a todos nuestros superiores en el trabajo (aunque no los amemos) quizá logremos un aumento de sueldo...

"La carta original se encuentra en Nueva Inglaterra, ha dado la vuelta al mundo 10 veces y ahora la suerte ha llegado".

Me pregunto, ¿quién fue el primero que la escribió? Se nota que no tenía nada que hacer. Todos sabemos que las cartas de este tipo están desde las épocas donde se empezaba a hablar de la ENIAC. Y otra, ¿a quién se le ocurrió digitalizar el mensaje y hacerlo dar vueltas por la Internet?

"Recibirás un golpe de suerte dentro de los cuatro días siguientes de haber recibido esta carta y tu obligación en respuesta a ello es enviársela a otros".

¡Ups! ¿Saben una cosa? Esta cadena se acaba de romper...

Jamás molestaría a nadie llenándole el correo de esta basura. Además, no quiero recibir un golpe de ningún tipo. ¡¡Si van a golpear a alguien que sea al que me envió esta carta!!



"Esto no es una broma, no envíes dinero pues las buenas intenciones no tienen precio."

Je, si de algo estoy segura es de que si me pidieran dinero jamás les daría nada. Ojo, pensándolo bien, quizás podríamos empezar una donde el dinero llegue a nuestras casas. Imaginen algo así: "Envía $5 a la persona que aparece en la cabecera de la lista, táchala y coloca tu nombre y dirección en el último lugar". Después repartimos unos 20 mails, algunos que nos tengan en primer lugar y otros en el segundo (en el primero ponemos a algún familiar) y así podemos ver la aceptación y propagación de nuestra carta.

¡Cuidado Usuarios! Ni se les ocurra empezar una cadena, puede traer consecuencias nefastas si llega a los destructores de cadenas.

"No mantengas esta carta en tu poder. Debe dejar tus manos en menos de 96 horas a partir del momento en que la recibiste".

No se preocupen, ya la borré de mi casilla. No sin antes avisarle a mis amigos para comportarnos como destructores de cadenas ante el pobre pibe que me mando el mensaje. ¡La venganza será terrible!

"Un oficial de PANAM recibió 170 millones de dólares después de haber enviado las copias a sus amigos. Los Elliot recibieron 20 millones por no haber roto la cadena mientras que en Filipinas, Cana Walap perdió a su esposa luego de una enfermedad de 6 días a contar desde el día en que recibió la carta. Falló en hacerla circular entre amigos y conocidos, pero antes de la muerte recibió 7 millones de dólares".



Adriana Cruz
adriana@mponline.com.ar

Si esto es verdad, que me den nombres completos, direcciones postales y mails de los beneficiados (de paso les pediríamos una gauchadita).

Les doy mi testimonio. A mí me llegan a diario cuatro mails de este tipo. Y jamás seguí ninguno. Aquí me ven, quizá no tenga 170 millones pero soy feliz con mi familia y amigos.

"POR FAVOR ENVIA 15 COPIAS Y VE QUE OCURRE DENTRO DE 4 DIAS"

Ya se estaban haciendo rogar mucho antes de aparecer esta oración ¡15 copias! Y ahora no nos podemos quejar. En los tiempos en que Internet era un sueño lejano te pedían que las hagas a mano y solían decir "no uses papel carbónico". ¡Viva la era informática!

"La cadena viene de Venezuela y fue escrita por Paul Montes Desgrup, un misionero sudamericano".

¡¡Yupi!! acá tenemos el nombre del culpable. Será cuestión de buscarlo en todos las listas de correo del mundo y hacer el procedimiento de venganza. ¿Y si no existiera? ¿No será un nombre inventado para que el culpable no se haga responsable? ¡Maldita Impunidad!

Acá parece que va a terminar, tendría que terminar, pero el que la escribió estaba inspirado y vuelve a lo mismo.

"Para que esta carta siga dando la vuelta deberás mandarla a tus amigos y asociados y después de algunos días recibirás una sorpresa".

Si a mis amigos o compañeros les mando esto la sorpresa que voy a recibir es que no me va a quedar ni un amigo ni compañero.

Sigamos leyendo:

"En verdad, aunque no seas supersticioso, considera lo siguiente:



Constanza Díaz recibió la cadena en 1953, le pidió a su secretaria hacer 20 copias de inmediato y algunos días más tarde ganó la lotería, un total de 82.000 dólares.

Deborah Falhills recibió la cadena y al no creer en ella la tiró y en 9 días murió.

En 1907 la carta fue recibida por una joven mujer en California, estaba casi borrosa casi ilegible, se prometió a sí misma reescribirla y enviarla pero la olvidó y estuvo afectada por muchos problemas; la carta estuvo en sus manos más de 96 horas, finalmente como lo había prometido la escribió y recibió un auto nuevo".

Como no se la creen ni ellos nos llenan de ejemplos. Miren, si me pasa algo, en mi próxima nota se los cuento. Pero notemos algo, empezaban rebuena onda, ahora casi nos están amenazando. Encima parece poco creíble que alguien haya recibido un auto nuevo de regalo ¡en 1907!, ¿no les parece?

Y ellos mismos lo dicen "aunque no seas supersticioso". Es una cadena para incautos supersticiosos. ¡No caigamos en ella!

Por fin, ya termina:

"NO ENVIES DINERO Y NO IGNORES LA CARTA, VERAS QUE FUNCIONA".

En qué piensan, cuántas veces van a escribirlo. No la ignoro, me tomaré la venganza.

CONVIRTIENDONOS EN DESTRUCTORES DE CADENAS

Ser un destructor de cadenas es darle su merecido a las personas que nos envían este tipo de correo basura. Castigarlos es muy fácil, sobre todo cuando tenemos un par de amigos que nos ayudan. La cuestión es mandarle un montón de mails para que tarden horas bajándolos. Si alguien nos mandó el mail, siempre podremos responderlo. Y hacerlo por una semana entera para que aprendan. El único inconveniente es si usan los programas que permiten bajar el encabezado del mail primero y el contenido después; en ese caso tendremos que cambiar el subject para que lo baje. También, si no tenemos escrúpulos, podemos adherir (attach) archivos que tarden bastante en bajar.

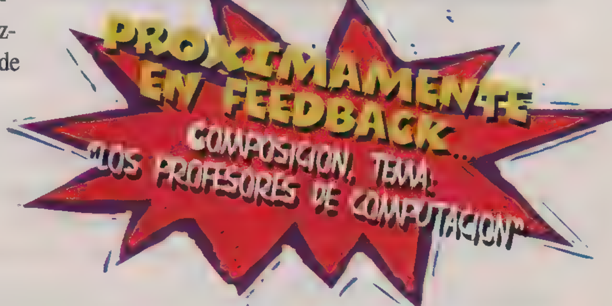
Tampoco vale la pena, en realidad, ser un destructor; quizá la persona que nos mandó el mensaje lo hizo en verdad de buena fe. Puede ser que si le mandamos un mail contándole las cosas como son y pidiéndole (léase advirtiéndole) que nunca más lo haga, se deje finalmente de embromar.

El hecho que a alguna que otra persona se le ocurra *saturar* el correo de otro no es algo nuevo en Internet. Lo que si, puede suceder que la persona damnificada también se tome venganza (es decir, no se metan en líos).

Otra forma de saturar correos es mediante llamados a la solidaridad. Sí, es común la llegada de algunos mails pidiendo que le enviemos uno a determinada entidad, pues *"esta donará por cada mail la cantidad de dólares..."*. Así como están los mails que son en verdad para una buena causa, están los que sólo son una máscara para lograr que a una pobre víctima el correo se le desborde.

Pero, por supuesto, una acción lleva a otra, y, aunque yo no los conozco, deben existir los destructores de los destructores. Llegando quizá a ser una batalla sin final. Por eso, ante tanto correo basura –cadenas de la buena suerte y llamadas solidarias dudosas–, mejor quedarse en el molde.





FEEDBACK
INTERCAMBIO EPISTOLAR

ESTA ES LA SECCIÓN DE INTERCAMBIO DE IDEAS Y DELIRIOS DE NUESTRA REVISTA. COMO NO CABÍA ESPERAR OTRA COSA, EL ESPACIO NO ALCANZA Y POR ENDE LAS CARTAS ESTÁN RESUMIDAS. TODO DESVARÍO COMPUTACIONAL DEBE SER ENVIADO A: FEEDBACK (INTERCAMBIO EPISTOLAR), MORENO 2062, 1094 BUENOS AIRES. **FAX**: 954-1791, PCUSERS@MPONLINE.COM.AR. SALUDOS.

POBRE TIPO

Gente de PC Users:

Muchos de los que leemos esta revista no comeríamos si no existiesen las computadoras, pero hay días en que dan ganas de que no existan más, como, por ejemplo, éste:

- Voy a la Dirección General de Rentas a pedir boletas para el impuesto a los Ingresos Brutos, y luego de media hora de cola, cuando estoy a cuatro lugares de la ventanilla surge de atrás del mostrador un hermoso cartelito que decía: "Sistema Interrumpido", con lo cual mi trámite de media hora pasó a durar 2 horas.

- Voy a sacar entradas para mi hermanita querida para el recital de Luis Miguel, y la computadora no se comunicaba con el server por un problema en algo raro de un QSL, que no tengo ni idea de cómo fue que sucedió... y encima tengo que volver otro día y que me miren mal porque pido entradas para Luis Miguel (¡bendita sea la familia, lo que uno hace por ella!).

- Voy a pagar la cuota del ACA y, por supuesto, la computadora no andaba porque se había caído el server en la central. "*¿Cuánto va a tardar?*", pregunto como un iluso y me contestan: "*No pibe, por hoy no va más, volvé otro día*" (como si uno no tuviese nada que hacer).

- Voy al Banco Ciudad a pagar la patente y cuando pasan la tarjetita me dicen que no debo nada. Yo debía 3 patentes, pero la máquina todavía no estaba cargada con esa información, por lo que tuve que pagar más intereses.

En algunos aspectos nos facilita la vida, pero hay días en que deseo que las computadoras no existan. Al paso que vamos un día vamos a ir al almacén a comprar leche y no nos van a dar porque se cayó el sistema.



¡A donde vamos a parar!

Hernán Patrón, Capital Federal

FB: Hernán... cómo no le vas a perdonar un mal día a nuestras queridas PCs, ¡que tantas satisfacciones nos dan! (por otra parte, "al paso que vamos", ¿te parece que sobreviva algún almacén?).

RE-FANATICO

Hola amigos de PC Users:

Quiero decirles que los acompaño desde que era chiquitito (ahora tengo 32), o sea desde que empezaron con PCU, y realmente los felicito, se van superando mes a mes (por cierto, los lectores también...).

Cada dos meses saco todas mis revistas (PCU) y empiezo a leerlas de nuevo, y cada vez descubro que están recontrasuperarchiavanzados; sin que se agranden demasiado, la vez pasada necesitaba un artículo y fui a encontrarlo en el número 14. Aparte me sirve para entretenerme durante el mes, hasta que sale el nuevo número de PCU (una intimidad, en el **baño** tengo de 3 a 6 revistas de PCU, para leer...).



Espero que esta vez publiquen mi carta. Yo y Elvira (Mi PC) esperamos ansiosos los títulos de CD-ROM de PCU; les cuento que paso desde las 8 de las mañana hasta las 2 de la mañana del día siguiente sentado frente a Elvira, y mi señora para empezar a competir con ella me pidió que lo armara a él (la PC macho) para darme celos (je, je, je... celos a mí).

No importa, yo con Elvira hago cualquier cosa, además Elvira es comprensiva y paciente (no es así, no tengo razón...)

Bueno gente, me despido con un fuerte abrazo y el deseo de que sigan cada vez mejor; si necesitan una mano, ya saben: pídanle a Clemente).

Estoy a sus órdenes.

Cobra, **cobra@siscor.bibnal.edu.ar**

FB: Gracias por tus elogios. Para compensarlos, quisimos retratar tu solemne acto (el de leer PCU, por supuesto).

INGENIO

Todo el mundo dice que los lectores de PCU son astutos, sagaces e inteligentes (por eso nos leen). Bueno, con esta página aceitarán dichas cualidades.

Ivan Skvarca • iskvarca@mponline.com.ar



1 El desastre inminente

La computadora está al borde del colapso.
Si se prende el monitor, la disquetera no funciona.
Si la impresora funciona, el mouse no.
Cuando la disquetera funciona la impresora también.
Ahora funciona la disquetera. **¿Se prenderá el monitor, o no?**



2 La redacción trabaja

En nuestra redacción están Miguel, Fernando y Luvio. Uno escribe un artículo, otro responde un mensaje de correo electrónico, otro dibuja. Usan una Pentium, una 486 y una 386, aunque no necesariamente en ese orden.

Ahora los veo. Miguel responde un mensaje de correo en una Pentium y Luvio ni dibuja ni está con una 486.

Mientras tanto, Fernando se pregunta qué está haciendo. **¿Qué está haciendo?**



3 La revista del 2010

Estamos en el año 2010 y la revista PC Users tiene más páginas que nunca.
Alguien, posiblemente tu nieto, lector, se entretuvo quitando todos los folios del medio.
Cuando la abrís, la numeración de las páginas pasa abruptamente de la 38 a la 109.
¿Cuántas páginas tendrá la revista completa en el 2010?



4 PC críptica

Nuestra revista no tiene desperdicio. Reemplazá cada letra por un dígito del 1 al 8 para lograr una correcta suma numérica. Cada vez que se repite la letra tiene que repetirse el dígito correspondiente.

```
  J O Y A
+ J O Y A
---------
U S E R S
```



5 Etiquetas barajadas

El muchacho previsor guarda su programa favorito en diez disquetes. Cuando está por pegarles las etiquetas, se da cuenta de que los disquetes se le mezclaron y no tiene forma de saber cuál es el primero, cuál el segundo, cuál el último.

Decide pegar las etiquetas al azar, donde mejor le parece.

¿Cuál es la probabilidad de que exactamente nueve etiquetas queden en el disquete correcto?

SOLUCIONES

1. El desastre inminente
No, no se prenderá el monitor.

2. La redacción trabaja
Fernando dibuja sobre una 486. (Luvio escribe un artículo en una 386 y, como se dijo, Miguel responde un mensaje de correo en una Pentium).

3. La revista del 2010
La revista tendrá 148 páginas.

4. PC críptica
8273+8273=16548

5. Etiquetas barajadas
La probabilidad es 0: es imposible que pase eso. Si nueve etiquetas están sobre el disquete que les corresponde, la décima necesariamente también.

TRUCOS

PANEL DE CONTROL EN EL MENU INICIO



El siguiente es un truco de gran utilidad, por eso se los mando.

Consiste en crear, en el menú **`Inicio`***, un nuevo ítem con el contenido del* ***Panel de Control****. Para hacerlo hay que:*

1) Con el Explorador de Windows, ir a la carpeta **`C:\Windows\Menú Inicio`***.*

2) Crear la carpeta **`Panel de Control.{21EC2020-3AEA-1069-A2DD-08002B30309D}`**

(Para hacer esto hay que ir al menú **`Archivo`***, elegir* **`Nuevo`** *y, a continuación, hacer clic en* **`Carpeta`***. Aparecerá una carpeta con el nombre de* **`Nueva carpeta`***, que reemplazaremos con el indicado.*

Si en lugar del contenido del ***Panel de Control*** *queremos que aparezca el contenido de* ***Impresoras****, debemos sustituir el nombre de la carpeta por el de:*

`Impresoras.{2227A280-3AEA-1069-A2DE-08002B30309D}`

La clave que está entre llaves es la correspondiente a la del registro de configuraciones, y se obtiene ejecutando **`REGEDIT.EXE`***. Luego vamos al menú* **`Edición`***, seleccionamos* **`Buscar`** *y escribimos* **`Panel de Control`** *(o* **`Impresoras`***). En el borde inferior de la ventana aparecerá, entre llaves, la clave correspondiente. Espero que les sea útil.*

Federico Reggiani
Montevideo 659, Mar de Ajó, Buenos Aires
freggiani@usa.net

pcu: Más fácil es crear accesos directos de los elementos del **`Panel de Control`** directamente en alguna carpeta del menú **`Inicio`**.



SALIDA A DOS CON MOUSE



TRUCO del MES

Yo trabajo mayoritariamente en Windows 95 y, para ahorrar memoria, omití la carga del mouse en el **`CONFIG.SYS`** *cuando enciendo la PC. Pero al salir a DOS, me quedaba sin mouse, por eso busqué una forma para que, al reiniciar en modo DOS, lo cargara. Así descubrí que se puede configurar lo que queremos cargar al reiniciar en modo DOS.*

a) Buscar el archivo **`Sale a DOS`** *en el directorio de Windows 95.*

b) Hacer clic derecho sobre él y elegir la opción **`Propiedades`***.*

c) Elegir la lengüeta **`Programa`***.*

d) Seleccionar la opción **`Avanzada`***. Chequear el casillero* **`Especificar nueva configuración para MS-DOS`***. Aquí se puede hacer cualquier cambio al* **`CONFIG.SYS`** *y al* **`AUTOEXEC.BAT`***.*

Juan Jose Buonafina
Montevideo, Uruguay

Trucos seleccionados por
Nicolás Di Candia
Lionel Zajdweber
trucos@mponline.com.ar

Usted también puede ser rico y famoso enviándonos su truco y ganando los $50 con que premiamos al Truco del mes. Aceptamos macros y cualquier idea que haga más llevadera nuestra vida informática. Las virtudes buscadas son: originalidad, vitalidad y calidad de la explicación.

EL RINCON DEL HACKER

COMO SALIR DEL MEMOTEST DEL CD 5

He descubierto, jugando al Memotest, que si hacemos un clic sobre una ficha, aparece la cara o dibujo y, si volvemos a cliquear sobre el mismo cuadro... ¡voila!, te lo da como resuelto. Si repetimos el procedimiento 18 veces, no sólo ganamos el juego, sino que además marcamos un récord perfecto de 18 intentos y 18 aciertos, ¿no es cool?

78 capos lectores de PCU

PCU: queríamos nombrar a todos los que nos mandaron este truco, pero son muchísimos. Saludos del Depto. de Publicaciones Electrónicas.

OTRA FORMA DE AGREGAR/QUITAR PROGRAMAS



Queridos amigos de PC Users:

Este pequeño truco nos sirve para acceder a editar los comandos que se utilizan para realizar el uninstall de los programas (cuyo procedimiento normal es a través del **`Panel de Control/Agregar o Quitar Programas`***).*

Primero debemos ir al botón **`Inicio`** *y seleccionar la opción* **`Ejecutar`***, luego escribir "regedit". Aparecerá una ventana con unos nombres raros, que es el Editor del Registro de Windows. Su aspecto es similar al del Explorador de Windows, y podemos desplegar las carpetas. Debemos ir a la carpeta HKEY_CURRENT_USER y desplegarla, luego a la pestaña SOFTWARE y desplegarla, luego a la carpeta que dice MICROSOFT, a la que dice WINDOWS, a CURRENT_VERSION y luego donde dice UNINSTALL.*

Allí (una vez que vemos las carpetas desplegadas del lado izquierdo) seleccionamos el programa que queremos "volar" y a la izquierda veremos los datos y strings del programa que usa para la desinstalación ("Uninstall").

Marcamos directamente la carpeta que lo representa (a la izquierda) y presionamos la tecla Delete. Si deseamos redestinar la desinstalación a otro directorio u otro archivo, una vez que aparecen los datos del programa a la derecha seleccionamos la que se desea cambiar y presionamos el botón derecho del mouse. Seleccionamos "Modificar" o "Editar" y cambiamos los datos y los valores por los deseados.

¡Eso es todo! La próxima vez que veamos la sección **`Agregar/Quitar programas`** *no aparecerá ese programa.*

Sin otro particular, los saludo.

Alejandro Aruguete, alearu@impsat1.com.ar

PERFILES Y TAPIZ



1) Quienes tengan activados los perfiles de usuario, habrán notado que, si crean un usuario llamado, por ejemplo, RICARDO y luego crean uno llamado RICARDO GUIDO, el primero perderá la contraseña y se volverá inaccesible. Para evitar esto, después de haber creado al primer usuario, deben editar la sección **`[Password Lists]`** *del* **`SYSTEM.INI`** *y cambiar el nombre del archivo* **`.PWL`** *del usuario (seguramente verán algo como* **`ricardo=c:\windows\ricardo.pwl`***). Luego guardan los cambios en el* **`SYSTEM.INI`***, buscan el archivo* **`.PWL`** *y le cambian el nombre por el puesto en* **`SYSTEM.INI`**

*2) Si queremos que nuestro papel tapiz, en vez de estar centrado se encuentre, por ejemplo, en la esquina de nuestra pantalla, debemos editar el registro (***`regedit.exe`***). Ir a la rama* **`[HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop]`** *y editar los valores* **`wallpaperoriginx`** *y* **`wallpaperoriginy`***. Estos corresponden, respectivamente, a las coordenadas X e Y en las que se ubicará el papel tapiz cuando esté centrado.*

Ricardo Guido Marelli, mcb@ssdnet.com.ar

RECIBIDOS

- *[illegible] (poniachi@impsat.com.ar), de [illegible], envía un método incorrecto para evitar la ejecución de archivos.*
- *[illegible] (15 años, jrey@lanet.losandes.com.ar), de Mendoza, nos hace llegar un método para ahorrar memoria en DOS.*
- *[illegible]o Guido Marelli mandó el huevo de pascua de PowerPoint 97.*
- *Leandro Lucarella (lluca@cnba.uba.ar) explica el reinicio rápido, presionando Shift mientras hacemos clic en Sí al Reiniciar el Equipo de Windows 95.*
- *Carlos M. Hernandez envía una peligrosa opción no documentada del comando Erase, que permite borrar un directorio entero sin pedir confirmación. PCU: Carlos, es más práctico usar el comando Deltree.*
- *Eduardo Lopez (predator@interactive.com.ar) nos recomienda el sitio www.cnet.com/content/features/howto/eggs/?dd para encontrar huevos de pascua.*

INICIO CON MUSICA

Tanto me gustó el último CD, que me inspiré en él para hacer este truco.

En la carpeta **D:\WAVS\MUSICA** *se pueden encontrar pedacitos de canciones populares (que se oyen en el menú principal del CD).*

Para poder escuchar las canciones al iniciar Windows hice lo siguiente: elegí 3 de los temas que más me gustaban y los guardé en el directorio **\SONIDO\MUSICA** *de mi disco rígido con el nombre* **1.WAV**, **2.WAV** *y* **3.WAV**. *Luego, copié uno de estos archivos (no importa cuál) en el directorio* **\WINDOWS** *con el nombre* **SOUND.WAV.** *Después, en la carpeta* **\PROGRAMAS\INICIO** *creé un acceso directo a* **\WINDOWS\SOUND.WAV**.

Por último, hay que hacer un **.BAT** *que se encargue del "trabajo duro".*

Lo llamaremos **CAMBIO.BAT**.

```
@echo off
CD sonido\musica (acá va el directorio donde se hayan copiado los archivos)
copy 1.wav c:\windows
cd\
CD windows
del sound.wav
rename 1.wav sound.wav
cd\
CD sonido\musica
ren 1.wav a.wav
ren 2.wav b.wav
ren 3.wav c.wav
ren a.wav 3.wav
ren b.wav 1.wav
ren c.wav 2.wav
```

Cuando hayamos guardado el archivo, deberemos agregar la siguiente línea en el **AUTOEXEC.BAT**:

```
C:\WINDOWS\cambio.BAT
```

DETALLES:

- *No olvidarse de quitar la música que teníamos en un principio en el Inicio.*

- *Si no queremos que la grabadora de sonidos nos moleste al comenzar, debemos ir a las propiedades del acceso directo que colocamos en el "menú inicio" y, dentro de* **Acceso Directo/Ejecutar**, *debemos colocar* **Minimizada**.

Franco "Chopo" Giménez
francog@southlink.com.ar
Bell Ville, Córdoba

PC users
TRUCOS "DE LA CASA"

CAMBIANDO LOS PROGRAMAS DE "INICIO RAPIDO"

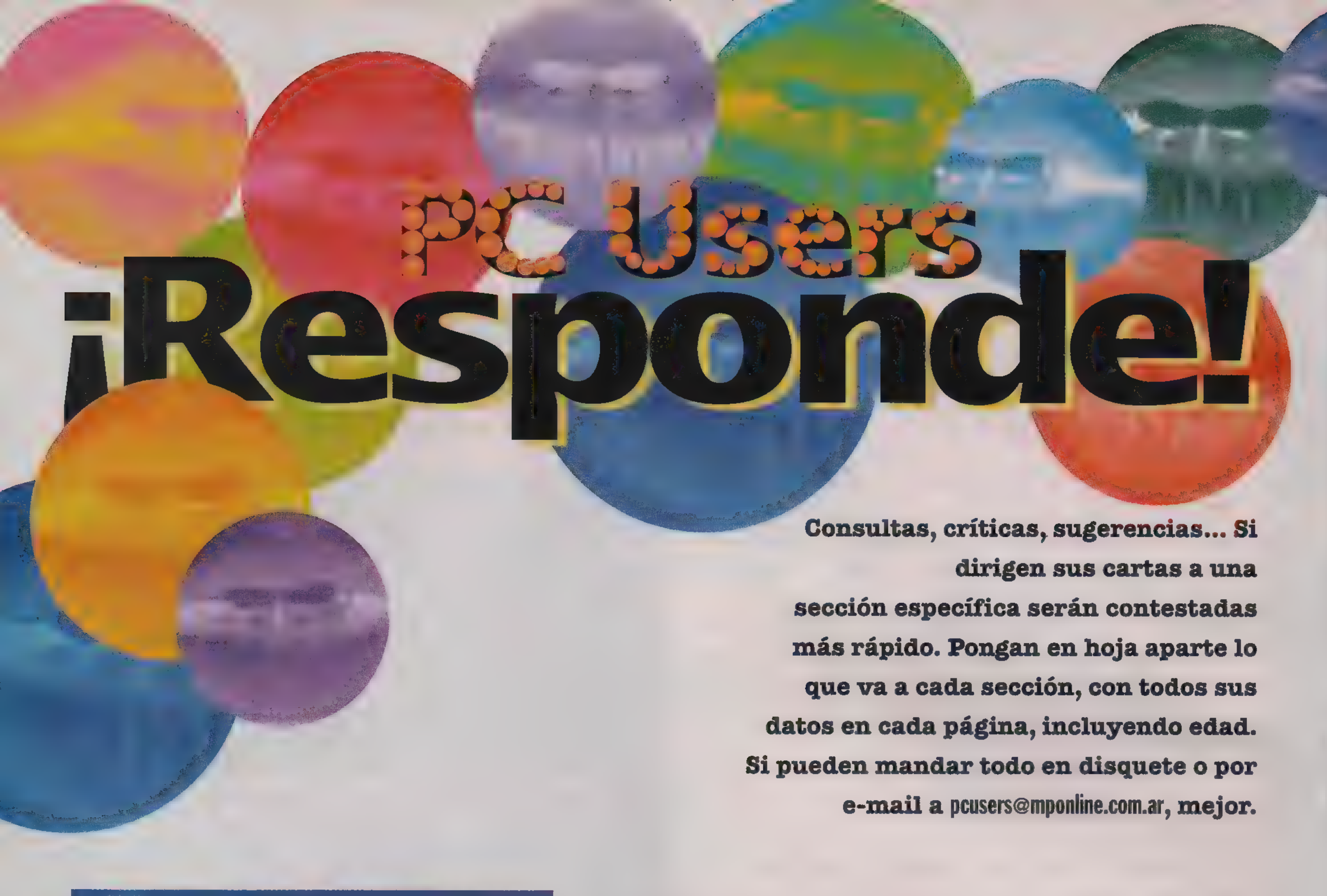
Quienes hayan instalado el Internet Explorer 4 con integración al shell, habrán notado que apareció en la barra de tareas un nuevo elemento. Se trata de la barra de inicio rápido, que permite cargar el Explorer y el Outlook Express, así como mostrar el escritorio o los canales de push. Pero pocos saben que esa barra se puede personalizar, agregándole los programas más usados, lo que resulta mucho más cómodo que un acceso directo en el escritorio.



El procedimiento para personalizar la barra es el siguiente:

- *Se hace clic derecho en un lugar vacío de la barra.*
- *Se elige* **Abrir**.
- *Aparece una ventana, al estilo de* **Mi PC**, *con el contenido de la barra.*
- *Aquí se pueden agregar, modificar o quitar íconos, y al instante se podrá verificar el resultado viendo cómo quedó la barra.*





Consultas, críticas, sugerencias... Si dirigen sus cartas a una sección específica serán contestadas más rápido. Pongan en hoja aparte lo que va a cada sección, con todos sus datos en cada página, incluyendo edad. Si pueden mandar todo en disquete o por e-mail a pcusers@mponline.com.ar, mejor.

Versero y criticón

Usando el correo electrónico de otros a través de Internet os mando un saludo, ¡chavales!

Vuestra revista está buenísima,
aunque han decaído un poco en cuanto a contenio,
hace mucho que os sigo,
pero me cuesta entenderos;
cómo es que han caído,
en tanto chivo y cuenteo.
No os quiero hacer una crítica más que constructiva,
PC Users lo más, ¡de acá hasta la China!

Espero que la tira Byteman que se encuentra en PC Juegos pase a ser un libro tipo Mafalda, porque pa' mí es lo máximo. Son increíble las vueltas que ha dado el autor en la historia. Aquí queda la idea del libro.

Soy técnico y muchas veces el Dr. Hard me saca alguna duda (bueh loco, el hecho de ser técnico no quiere decir que se sepa todo), y algunas secciones, como la de shareware, ayudan en los momentos de apriete para, por ejemplo, las personas a las que les instalo hardware, que me preguntan si conocen tal o cual programa (pirata). Yo muchas veces les recomiendo algún share con la esperanza que se registren (un ejemplo, los otros días configuré un Scanner Genius para un flaco y le dejé instalado el Paint Shop Pro, que aunque esté en inglés se lo expliqué en una hora y le dejé la iniciativa de que investigue; el flaco quedó satisfecho por completo; basta que se registre...espero).

Son unos genius totales, ¿pa' cuándo el IRC de PC Users chavales?

Un saludo.

El viquingo OLAF
alias Diego Leonardo Revechini
olaf@siscor.bibnal.edu.ar

Joven aspirante a internauta

Amigos de PC Users:

Me llamo Matías, tengo 11 años y vivo en Pehuajó (Pcia. de Buenos Aires), y estoy por conectarme a Internet pero todavía tengo algunas dudas y estaría muy agradecido si me las pudieran responder.

Ahí van:

1) Tengo una 586 con 16 MB de RAM y 1 GB de espacio en el disco rígido. Como sistema operativo uso Windows 95. ¿Qué software y hardware necesito para poder conectarme (teniendo en cuenta que no voy a ver sólo texto sino también gráficos, video y sonido)?

2) ¿Qué necesito para poder hablar por teléfono a través de Internet?

3) ¿Necesito un antivirus? Si es así, ¿cuál me conviene comprar?

4) ¿Los módem-fax traen el software apropiado para enviar faxes?

5) El libro Internet Para Todos de Miguel Lederkremer, ¿podría entenderlo yo con mis 11 años?

Bueno, muchas gracias y espero puedan publicar mi carta.

Matías Mazzieri
Pehuajó, Buenos Aires

PCU: 1) Hardware: con tu fierrito te alcanza y sobra para conectarte a Internet, además necesitas un módem de, al menos, 28.800 bps, una placa de sonido de 16 bits (SoundBlaster 16, por ejemplo) y un par de parlantes.

Software: Windows 95 incluye el software necesario para realizar la conexión (el **Acceso Telefónico a Redes**),

Una aclaración sobre las cartas...

Como son muchas las consultas que recibimos todos los meses, nos vemos obligados por cuestiones de espacio a publicar sólo aquellas que resultan de mayor interés para todos los lectores. Por razones de tiempo tampoco podemos responder cartas o faxes en forma personal; sólo lo hacemos a través de ésta y otras secciones de la revista.

también vas a necesitar como programas básicos un navegador (el Internet Explorer personalizado de PC Users, por ejemplo, incluido en el CD#4) y un programa de correo electrónico (Outlook Express, Eudora Light o cualquier otro).

2) De hardware vas a necesitar un micrófono direccional de buena calidad (o uno de esos auriculares que incluyen un micrófono); también es importante que la placa de sonido sea **full-dúplex**, lo cual le permite enviar y recibir sonidos al mismo tiempo. El programa de telefonía que más nos gusta a nosotros es el **Internet Phone**, de la empresa VocalTec, que ya va por su versión 5.0 (en el CD#4 está la versión 4.5, que te permite también enviar y recibir video).

También nos asombró mucho el **Net2Phone** (está en el CD#5), para llamar desde tu computadora gratis a los teléfonos "toll-free" de Estados Unidos (los 1-800), y a teléfonos comunes de cualquier parte del mundo pagando una mínima tarifa (U$S 0,10 por minuto a Estados Unidos, por ejemplo).

3) Sí, aunque es prácticamente imposible que encuentres un virus en un sitio oficial. Cualquiera de los antivirus más conocidos es recomendable (Norton Antivirus, IBM Antivirus, Thunderbyte, F-Prot, etc.). Fijate en nuestros CDs, que siempre incluyen las últimas versiones shareware de los antivirus.

4) Sí. Igualmente, Windows 95 te permite configurar el módem-fax como si fuera una impresora, así cuando terminás un documento ponés **Archivo/Imprimir**, seleccionás el fax y lo mandás. También podés recibir faxes en la Bandeja de Entrada (Microsoft Exchange).

5) Sin duda lo vas a entender, Matías. Miguel lo escribió para que lo entienda hasta Doña Rosa.

La mejor del universo

Hola amigos:

Me llamo Guillermo y tengo 13 años. Los sigo desde la revista número 36, momento en el que supe tenía en mis manos la mejor revista del universo. A partir de ahí los seguí número a número.

Las secciones que más me gustan son PCU Responde, Internet, Webeando, Windows, Feedback, Nota de Tapa y Trucos. Me encanta la unión con PC Juegos. Mi máquina es una 486 DX2 de 60 MHz con monitor blanco y negro, disco rígido de 163 MB y 4 MB de memoria RAM. Tengo algunas preguntas que me gustaría que me respondan:

1) ¿Cuál es la mejor computadora que hay en estos tiempos?

2) ¿Qué computadora me recomendarían?

3) ¿Internet llega a Presidencia Roque Sáenz Peña, Chaco? ¿Qué proveedor hay?

Bueno, saludos a todos ustedes y a todos los lectores del país. ¡Hasta pronto!

Guillermo Rodríguez (13 años)
Chacabuco 970
Presidencia Roque Sáenz Peña, Chaco

PCU: 1 y 2) Fijate en la sección **Precios de la Calle** ("el fierrazo"). En cuanto a qué computadora recomendarte, depende del uso que vayas a darle. Si vas a usar un procesador de textos y una planilla de cálculo, querés conectarte a Internet y jugar al Quake II, con el "fierrito" te alcanza y te sobra. Ahora bien, si querés meterte a hacer animación 3D o edición de video, vas a necesitar al menos un "fierrazo".

3) Los únicos proveedores que conocemos están en Resistencia (según la investigación que hicimos para la Guía de Proveedores de Internet publicada en la **Edición Especial 3**). Ellos son **La Red S.R.L.** (Tel: 0722 41500/23848), **Satlink** (0722 42409) y **Startel** (0722 46475). Aprovechamos la pregunta para convocar a todos los proveedores de localidades que no figuren en nuestra guía a que nos envíen un e-mail a **isp@mponline.com.ar**, y podremos actualizar la información que saldrá publicada en futuras ediciones.

Problemas al grabar un CD

Sres. de PCU:

*Tengo un problemita: hice un backup de mi disco en un CD, pero a la hora de leer el CD, ya sea desde Windows o desde DOS, me dice que necesito el **Microsoft Joliet File System**. ¿Dónde lo consigo? Les cuento que tengo una lectora Creative X4.*

Desde ya muchas gracias.

Oscar Marcelo Tattano
fmatias@peoples.com.ar

PCU: El problema es que no te grabaron el CD en el formato estándar **ISO 9660** (que sólo acepta nombres de archivo de 8 caracteres más 3 de extensión), sino en el nuevo **Joliet File System**, que soporta los nombres largos de Windows 95, el cual tu lectora de CD-ROM no es capaz de reconocer. La solución es actualizar los drivers de tu lectora. Si sigue sin funcionar, vas a tener que cambiar la lectora o grabar el CD con el formato de DOS, perdiendo los nombres largos que tuvieses grabados (los archivos te van a quedar con el tilde, en la forma "miarch~1").

Piratería y virus

Hola gente linda.

Tengo algunas consultas que hacer :

1) ¿Existe alguna mejora substancial entre las últimas versiones de Windows 95, respecto a las primeras que salieron? Hago la pregunta, pues me ofrecen la actualización, y no sé si instalar la versión que salió este año o esperar a que salga Windows 98.

2) Tengo el CD-ROM instalador del Windows 95 con su manual (es el paquete original). Pregunto yo, si en un caso de necesidad económica decido venderlo, ¿sería eso piratería o no? Ojo, yo no pienso conservar ninguna copia conmigo, para no ser acusado de hacker o pirata.

3) ¿Existe algún otro software (aparte del VCL) que me permita crear algún virus? Ocurre que conseguí una versión comprimida del VCL, pero al tratar de descomprimirla, me exhibe un mensaje diciendo que no se puede descomprimir.

*Si el lector **Maxwell Banks** llega a leer esta carta, le pido por favor que me escriba a mi e-mail, pues se mudó de proveedor, y no pude conservar su dirección electrónica nueva, por perder el software de correo electrónico por problemas en el HD.*

Saludos...

Tony, **tony@mmail.com.py**

PCU: 1) Seguramente te referís a la versión OSR2 de Windows 95 (mal llamada Windows 97). Esta versión sólo se distribuye preinstalada en máquinas nuevas (notebooks y PCs de marca), así que quien te lo haya ofrecido te quiere vender una copia pirata.

2) No sería piratería, Tony. Si vos adquiriste el programa tenés derecho a vendérselo después a alguien (incluyendo manuales, licencia y CD original). Por supuesto que al venderlo renunciás a la posibilidad de hacer un upgrade a Windows 98.

3) Preferimos reservarnos esta respuesta.

¿Internet para Todos?

Estimados amigos:

*Me dirijo a Uds. por dos razones: felicitarlos por la revista que hacen y contarles un pequeño problema que tenemos en la zona donde vivo, un paraje llamado **Rospentek**, en la provincia de Santa Cruz, ubicado al sudoeste de la República junto a la frontera con Chile, entre las localidades de **El Turbio Viejo** y **28 de Noviembre** (esas sí figuran en el mapa).*

*Ahora al grano: en este lugar vivimos 70 familias, y algunos en nuestro tiempo libre nos metemos en nuestras PCs **imaginándonos** que estamos navegando por el mundo vía Internet. Digo imaginándonos porque aquí aparentemente no podemos acceder a la Red.*

El prestador de servicios más cercano está en Río Gallegos (a 250 km), y también hay uno en Calafate (a 300 km). Consciente de que la llamada es de larga distancia, igual contraté el servicio de Río Gallegos, pero luego de varias noches de intento, no he logrado acceder por un problema técnico que ni siquiera el proveedor del servicio pudo solucionar.

En las oficinas de Telefónica de Argentina en Río Gallegos, un técnico me explicó cómo es el sistema de comunicaciones en la zona donde vivo, y dice que puede ser que la señal va por aire, y tiene doble rebote de satélite (al hablar con el vecino, hay un retardo importante en la conversación cuando uno deja de hablar para que conteste el otro). Esta es la explicación más lógica que encontré.

Les pido que investiguen un poquito y me contesten cómo puedo hacer para acceder sin problemas a Internet, y así podré creer que no tiene límites como dicen algunos.

Bueno, les dejo la inquietud y les comento que los descubrí cuando salió el primer CD y no los abandoné a pesar de que la revista llega luego del 15 de cada mes y nos peleamos para conseguirla, ya que no vienen muchos ejemplares.

Sin más que comentarles, aprovecho la oportunidad para saludar a todo el equipo que nos mantiene actualizados permanentemente en este lugar tan alejado de ustedes y por intermedio de la gran PC Users.

¡Muchas gracias!

Daniel D'Angelo
Rospentek, Santa Cruz

PCU: En principio podrías probar con un módem más rápido (28.800 bps ó 33.600 bps). Si de todos modos el retardo sigue impidiendo que una comunicación de datos se produzca con éxito, no te quedan muchas alternativas. Le mandamos tu carta a Telefónica de Argentina y esto nos respondieron:

"Las localidades de 28 de Noviembre, Rospentek y Río Turbio disponen, por parte de Telefónica de Argentina, de vínculos de 2 Mbits, que superan la velocidad de los modems del ISP de Río Gallegos, por lo que no se han verificado inconvenientes para la conexión con Internet. En algunas ocasiones, la intervención de comunicaciones satelitales en el proceso global, más allá de la red fija, puede provocar ciertas demoras, en especial cuando los archivos involucrados son 'pesados' en términos de bits".

Lector breve

Voy a ser breve:

¿Linux tiene interfase gráfica o es como DOS? ¿Dónde puedo conseguirlo y conseguir información acerca de él? Fin :-)

Carlos Eduardo Monti

PCU: Linux funciona en modo texto, al igual que DOS. pero existe un entorno gráfico –llamado X-Windows- que funciona por encima del sistema operativo.

Encontrarás abundante información en el sitio oficial, cuya dirección es **www.linux.org.**

Vendedores honestos

Estimados editores de PC Users. En reiteradas oportunidades, leyendo y releyendo los artículos de vuestra revis-

ta; encuentro opiniones y comentarios, no muy simpáticos, referentes a los vendedores, servicio técnico, comerciantes etc., del rubro que nos ocupa e interesa, tanto a nosotros lectores como a los que hábilmente editan esa revista.

Como no he podido hallar ningún artículo que defienda a los que nos consideramos profesionales en el tema, o cuanto menos idóneos, decidí tomar el estandarte de la reivindicación y cual quijote intentarlo; o al menos decir que, en el amplio espectro de las profesiones, los hay buenos, malos, regulares, mejorcitos, peorcitos, delincuentes, soberbios y un sinnúmero de adjetivos que podrían encasillar a cada uno de nosotros, tal cual el paradigma de las personas. Nada es totalmente blanco o negro, ¡nada es absoluto!

Habiendo al igual que muchos comenzado en estos avatares, desde muy corta edad, y conociendo en el transcurso del tiempo a muchos comerciantes, técnicos, profesionales, etc., se aprende a diferenciarlos o como se dice comúnmente: tomarles el tiempo; luego de lo cual analizándolo un poquito, uno empieza a sacar sus propias conclusiones.

Inserta en estas conclusiones de por qué algunos tienden al mal camino, el "sentido de la oportunidad" es el más notorio. El hecho de que muchos, muchísimos usuarios de computadoras desconozcan muchos de los elementos que la componen, es similar a la anécdota del provinciano al cual le vendieron el obelisco. Con esto no quiero justificar la artimaña, pero coincidirán conmigo, en que sería mucho más difícil vendérselo a un porteño!

A Dios gracias hoy en día existe mucha información gratuita o por lo menos muy barata que nos permite conocer todos los días un poco más sobre el tema. En lo personal, encuentro mucho más fácil lograr una venta o explicarles cuál es el problema en sus computadoras (hablando de servicio técnico) con personas que saben lo que quieren o tienen, y si no (según el grado de conocimientos que tengan) asesorarlos sobre lo que es más conveniente, según, claro, mi humilde opinión.

Así como los distintos adjetivos, se pueden dar a los comerciantes del rubro, ¡también se aplican a muchos compradores! Además de los ,digamos, "normales" hay algunos que coinciden con una tipología mas o menos como la siguiente: "El marquista" (que si no es marca Pendorcho, es basura), los "sabihondos" ("la quiero con 64MB y chip 430VXZ86, es que quiero correr el WordStar V1.0 viste?"), el "del amigo" ("quiero que sea 486 de 66MHz, igual a ésta que tiene mi amigo Pepe que anda bien"; traen todo anotado en un papelito, incluyendo el número de serie del bios!) y "el analfabeto" ("quiero una, a ver, sí ésta que tiene lindos colores; eso sí ¡con muchos jueguitos!"). Por supuesto éstos son sólo algunos tipos, la lista es larga, y no creo que tengan tanta paciencia como para que pueda describirlos a todos.

Plácido (Pacho) Rodriguez
Resistencia, Chaco

PCU: Disculpános por cortar tu carta, Plácido, pero era muy larga como para publicarla completa (igual mantuvimos su esencia).

comprimidas

José Lozano, de **Villa Crespo**, nos cuenta que recibió por e-mail un archivo ejecutable con un mensaje navideño, y comenta, en relación a los posibles virus informáticos que un archivo de estas características puede llegar a contener, que "*si tiene virus no lo sé 100%, pero para mí que NO tiene. Cierta confianza hay que tener de dónde vienen las cosas, ¿no?, si no debemos vivir en una burbuja. Es lo mismo que el SIDA, uno toma todas las precauciones que puede, hasta que el riesgo sea parecido a que te caiga un avión, te agarre una bala perdida, o te pase un bondi por encima cuando caminabas por la vereda. Para una seguridad del 100% nada de sexo, ni dentista, ni cambiar de inodoro, e irse a vivir a Alaska adentro de un iglú. Si queremos salir con minas o si queremos usar computadoras con Internet, cada cosa tiene su riesgo, y cada uno sabrá con quien usar preservativo o qué mensajes abrir de Internet*".

Roberto Martini, nos cuenta en un fax que se compró un módem y quiere números de BBSs para conectarse. También dice que con el módem le vino el programa BitWare y no lo entiende porque está en inglés.

PCU: próximamente publicaremos una nota sobre BBSs, Roberto. Con respecto al programa terminal, probá con el HyperTerminal que viene con Windows 95 (está en castellano).

Sergio M. Pelliccioni, de **La Plata**, dice que no pudo hacer funcionar el programa Calmira (shell para Windows 3.1 similar al de Windows 95, ver comentario en PCU 81) en su 486 DX2 con 8 MB de RAM.

PCU: decinos exactamente cuál es tu problema, Sergio, nosotros lo probamos en máquinas 386 con 4 MB y funcionó perfectamente (la idea es que corra en máquinas antiguas).

Oscar P. Caffaratti, de **Capital Federal**, pide que le dediquemos espacio de la revista a los lenguajes Clipper, FoxPro, Pascal, etc.

PCU: no hay muchos lectores que nos pidan notas sobre esos lenguajes, Oscar. Pedimos a todos los interesados que completen y envíen la encuesta que empezamos a publicar a partir del número anterior. Si resulta de interés general haremos notas sobre el tema.

Matías Insua, de **Bahía Blanca**, nos pregunta si es buena una máquina Pentium con 8 MB de RAM, 850 de disco rígido, módem-fax de 14.400 bps y SoundBlaster 16. Quiere saber qué debería mejorar.

PCU: debería tener al menos 16 MB para correr Windows 95 decentemente. Conviene también que el módem sea de 33.600 bps y el disco rígido algo más grande, digamos de 1,7 GB. En cuanto al procesador, es aceptable que sea un Pentium 100 o superior (no lo especificás en tu carta).

CLASIFICADOS GRATUITOS

VENTA

486 DX2 66 MHZ 8 MB RAM, HD 540, SVGA, monitor color VGA, W95, utilitarios, Corel 4, mousepad, teclado W95. Perfecto estado. $500. Alexis 745-4407. u82

DX4 100 MHZ INTEL. 12 MB de RAM, rígido 270 MB, tarjeta de sonido ADDONICS, lectora CD-ROM, disquetera 5,25". También procesador i486 SX 33 MHz. Todo por $500. Tel. 602-6354 de 20 a 23 hs. u82

FOX PRO 2.6. Con kit de distribución. O cambio por rígido de 450 MB. Guelli Gustavo 091-573029 u82

GENESIS ORIGINAL. Con 3 juegos. Poco uso, $80. Eduardo 658-5035 u82

VIDEO DISK PLAYER. Sony. $300. Esteban, 612-5735. Esteban@gala.ub.edu.ar u82

486 SX/25 MHZ Monitor color, impresora matriz de punto, teclado, mouse. Todo Epson con manuales. Todo $500. Gabriel, tel. 807-2619. u81

CARTUCHOS tape backup (15) de 2.0 GB SONY a $150. Con garantía. Llamar a Leandro. Tel. 931-4857. u81

MOTHERBOARD 386 SX. 40 MHz. 2 MB RAM Monitor 14". Monitor VGA y Placa VGA. Todo por $140. Rubén, tel. (020) 94-4934. u81

PLACA DE VIDEO Diamond Stealth 3D 2400, 4 MB. Precio $100. Fabio, tel. (041) 487168, Rosario. u81

VISUAL BASIC 5.0 $20; Page Maker 6.0 y 6.5 $20; Sound Forge 4.0 $20. Descuento por cantidad y envíos al interior. Juan, tel. (15) 979-3108. u81

JUEGOS Y PROGRAMAS EN CD $20 c/u. También hago canjes y compilados. Se hacen envíos al interior. Carlos, tel. 795-0908. u80

NOTEBOOK 486 DX4 75 4MB RAM, VGA b/n y HD 350 MB. Con valija, manuales y soft original. Poco uso. Precio $1000. Alberto, tel. 581-7843/474-6944. u80

ACTUA SOCCER ORIGINAL!!! Precio $20. Alexander Klein, tel. 257-3979. u79

JUEGOS ORIGINALES. Llamar al tel. 551-4797 de 13 a 16 hs. o de 21 a 23 hs. y preguntar por Germán. u79

MESA BLANCA de fórmica para computadora 1,36 cm. Precio $40. Sra. Mercedes, tel. 773-1633. u79

MESA DE COMPUTADORA enchapada de 1x 0,70 x 0,45 m. Excelente estado. Precio $70. Alicia, tel. 637-4472. u79

MONITOR ACER VIEW VGA. Poco uso. En caja y 14 meses de garantía. Precio U$S 200. Jorge, tel. 863-2268 de 9 a 13 hs. o de 18 a 22 hs. u79

MEMORIAS RAM: 2 plaquetas de 4 MB c/u 72 pines de oro; 2 plaquetas de 8 MB c/u 72 pines. Excelente estado. Emmanuel, tel. 0487-22703. u79

COMPRA

COMPRO 10 486. Funcionen o no. Llamar a Esteban, tel. 633-9327 de 10 a 20 hs. u82

GRABADORA DE CD. Usada pero en buen estado. No importa la marca. Varios formatos. Aldo Soli (042) 591178 Santa Fe. u82

DISCO RIGIDO 80-120 MB. Raúl Valcarcel. Laprida 2247 (2000) Rosario. Tel. (041) 820365. u81

RAM 30 PINES. 4 MB en módulos de 1 MB cada uno. Con o sin uso. Jorge, tel. 329-0000 int. 3625, de 9 a 18 hs. U77

SERVICIOS

AHORRE LLAMADAS INTERNACIONALES. Las 24 horas. Tel. 766-3657, fax 765-3806. u82

ARREGLO DE PCS. En el día a domicilio y REMOTO. Copias de HD a CD $17, CD a CD $15. Silvina 381-9592. u82

COMPUTACION, ARTE Y DISEÑO. Clases: DOS, Win 95, PageMaker, CorelDraw!, Internet, Data Entry, MS Office. Para docentes y profesionales. Jorge 855-3314 u82

SE DICTAN CLASES. Cursos de 16 clases: Windows, Excel, Winword, Fox for Win, etc. Marcelo 714-3931. u82

SERVICIO TECNICO PC Venta de equipos nuevos con garantía. Actualizaciones. Presupuestos sin cargo. Martín 924-9689. u82

TRABAJOS. Grabaciones de CDs $17 (CD incluido). Escaneo página entera, digital, millones de colores. Programas a medida. Clases. Reparaciones. Instalaciones. Claudio 572-1119. u82

APRENDA A MANEJAR SU PC. Clases de computación a familias. Windows 95 y MIDI. Seriedad y responsabilidad. Tel. 63-036, San Bernardo. u81

ATENCION TIGRE! Servicio técnico. Tel. 731-5292. Preguntar por Alfonso. u81

AVELLANEDA! grabaciones en CD Philips (incluido). Backup y diseño gráfico. Mariano, tel. 207-8751 de lunes a viernes. u81

CLASES DE DOS, Win 95, dBase, Excel y WordPerfect. Programas a medida. Claudio, tel. 572-1119. u81

CURSOS PARTICULARES de 3DS4, Premiere 4 y Win 95. Dictadas por Angel Siontas, Técnico Superior en Artes y Técnicas Audiovisuales. Tel. 334-8434. u81

HACEMOS SU LIBRO en formato electrónico (textos y gráficos). En un archivo autoejecutable. Pedro Attamendaburu, tel. 566-4775. u81

SERVICIO TECNICO a domicilio: instalación, configuración y optimización de PC y de accesorios. $15 p/hora. Diseño de páginas de Internet. Adrián, tel. 903-3945. u81

SERVICIO TECNICO de computadoras. Especialista en Windows 95 y NT. Instalación de hardware y software. Actualizaciones. Mantenimiento. Asesoramiento. Precio $20 la hora. Rubén, tel. 865-9402. u81

¡¡ATENCION SANTA FE!! Servicio técnico a domicilio. Instalación de hardware y software. Mantenimiento de la PC. Eliminación de virus. Clases de Windows 95. Sebastián, tel. 556250. u80

EN ROSARIO. DOS, Windows, Internet, Office, Bases de datos, instalaciones y configuraciones de soft y hard. Tipeo y escaneo de textos. Impresión alta calidad. Voy a domicilio. Horacio, tel. (041)214366. u80

HAGO BACKUPS. De HD a CD y copias de CD a CD. Precio $15. Juan Carlos, tel. 795-0908. u80

CLASES DE COMPUTACION a particulares o empresas dictadas por egresada de la UBA. Incluyen material de estudio. Manejo de PC, Windows, Word, Excel, Access y Power Point. Nancy Cerminaro, Baradero 186 (alt. Rivadavia 8100) tel. 612-8875. u79

CURSO DE RADIOAFICION en libro electrónico actualizado a la normativa vigente. Precio $25. Alfredo, tel. 264-7426. u79

JUEGOS Y PROGRAMAS CD-ROM. Copias CD-ROM. CD-Audio, rígido a CD-ROM. Juan, tel. 962-9970, Barrio Norte. u79

CURSOS PARA EMPRESAS, Bancos y Cámaras empresarias. Clases individuales y a domicilio. Windows 95; Office Profesional; Word 7.0; Excel 7.0; Access 7.0; PowerPoint 7.0. Dr. Bahamonde, tel. 751-6292. u79

SERVICIO TECNICO. Reparación y mantenimiento. Redes. Internet. Actualizaciones. La solución a sus problemas. Precios accesibles. Puan 675, tel. 432-8358. Preguntar por Néstor. u79

SERVICIO TECNICO a domicilio (hard, soft, configuración). Venta de CDs. Cursos. Diseño de páginas Web. Diego, tel. 628-2220/(15) 182-4371. u79

PARA ROSARIO - SANTA FE!!!. Servicio técnico a domicilio. La mejor atención y asesoramiento. Fernando, tel. 066-421713. u79

SERVICIO TECNICO DE PCS. Reparación e instalación de hardware y software en el día. Solución a prácticamente cualquier problema con la PC. Llamen ya al 962-8343 (de 10 a 22 hs). Preguntar por Juan. u79

APRENDA INGLES para computación en dos meses. El curso completo con profesor especializado $150. Tel. 805-1276. u77

COMPUTACION, ARTE Y DISEÑO. Clases: DOS, Win 95, Page Maker y CorelDraw! Cursos: Internet, Data Entry. Capacitación en aplicaciones MS Office. Para docentes y profesionales. Jorge, tel. 941-6345. u77

GIANNI DA CLASES DE COMPUTACION en y a domicilio. Para todos los niveles. Tel: 582-4361 u77

SERVICIO INFORMATICO. Soluciones a problemas en su PC. Configuraciones. Instalación de hard y soft. Servicio técnico a domicilio. Tel. 247-1231. u77

SERVICIO TECNICO. Soluciono todos sus problemas con la PC por $20 la hora. Capital y Gran Buenos Aires. También abonos. Mónica, tel. (15) 937-8790. u77

CLASES DE COMPUTACION dirigida a particulares, empresas, colegios, etc. Manejo de PC, Windows, Word, Excel, Access, Power Point, Clipper y Visual Basic. También voy a domicilio. Tel. 709-5115. u76

COMPUTACION, ARTE Y DISEÑO. Clases: DOS, Win 95, Page Maker, Corel Draw! Cursos: Internet, Data Entry. Dactilografía por PC. Capacitación en aplicaciones MS Office. Individuales y a domicilio. Jorge, tel. 941-6345. u76

COPIAS DE CD-CD y backup HD-CD, $18 CD incluido. Consultar por otros al tel. 795-0908 con calidad y responsabilidad. u76

CURSO DE COMPUTACION: DOS, Windows, Word, Excel, Access, PowerPoint, PageMaker, Corel Draw!. Mantenimiento y reparación de PC. Tel. 864-4508. u76

DISEÑO DE SISTEMAS de ingeniería a medida, adquisición de datos e interfases para PC. Igor, tel. 901-7030. u76

VARIOS

THE DIABLOS BBS 54-1-522-7579. 23:30 a 6:30. H/P/V/C/A/RA/NOT4YOU. SYSoP: JoHNNY DiaBLo. u82

CANJEO 4 MB EDO de 72 por 4 de 1 MB de 30. Llamar al tel. 551-4797 de 13 a 16 hs. ó 21 a 23 hs. y preguntar por Germán o escribir a sgerman@ssdnet.com.ar. u81

NECESITAMOS DISCO RIGIDO (no importa la capacidad) para nuestra única computadora AT 286. También una impresora. Escuela Nro. 7. Mármol. Alte. Brown. Tel. 294-4643. u81

SE OFRECE EMPLE@DO adm.-kdtegcutivo, p/ área: Ag. de Publicidad, Cia.Discográfik, 1/2s (radio, t.v., intrnet, gráfik), Cia.de Turismo, Club Deportivo. Recursos en p.c. & english, no fumo. Fabián, tel. 223-1839/216-5452. u81

VENDO JUEGOS originales o los canjeo por otros. Llamar al tel. 551-4797 de 13 a 16 hs. o de 21 a 23 hs. y preguntar por Germán, o por e-mail a sgerman@ssdnet.com.ar. u81

ENIGMA BBS! TLD 21.00 a 9.00 hs. XXX; Gral; música; Internet; chat; juegos y amigos. Tel. 218-1513. u80

NECESITO PERSONA CAPACITADA. Para dictar cursos (básicos) de reparación de PCs. Muy buena posibilidad laboral. Zona Norte: Carapachay. No dudes en llamarnos al 763-6416, Daniel o Silvina. u80

CANJEO 4 MB EDO de 72 por 4 de 1 MB de 30. Llamar al tel. 551-4797 de 13 a 16 hs. o de 21 a 23 hs. y preguntar por Germán. u79

Avisos Clasificados Gratuitos

PC users

Escriba detallando los productos o servicios que desea comprar o vender. Publicación sujeta al espacio disponible.

Moreno 2062,
1094 Buenos Aires,
Tel. 954-1884,
Fax 954-1791.

❒ Compra ❒ Venta ❒ Varios ❒ Servicios

Texto (hasta 25 palabras): ....

....

....

....

Dirigirse a: ....

Dirección y/o Teléfono: ....

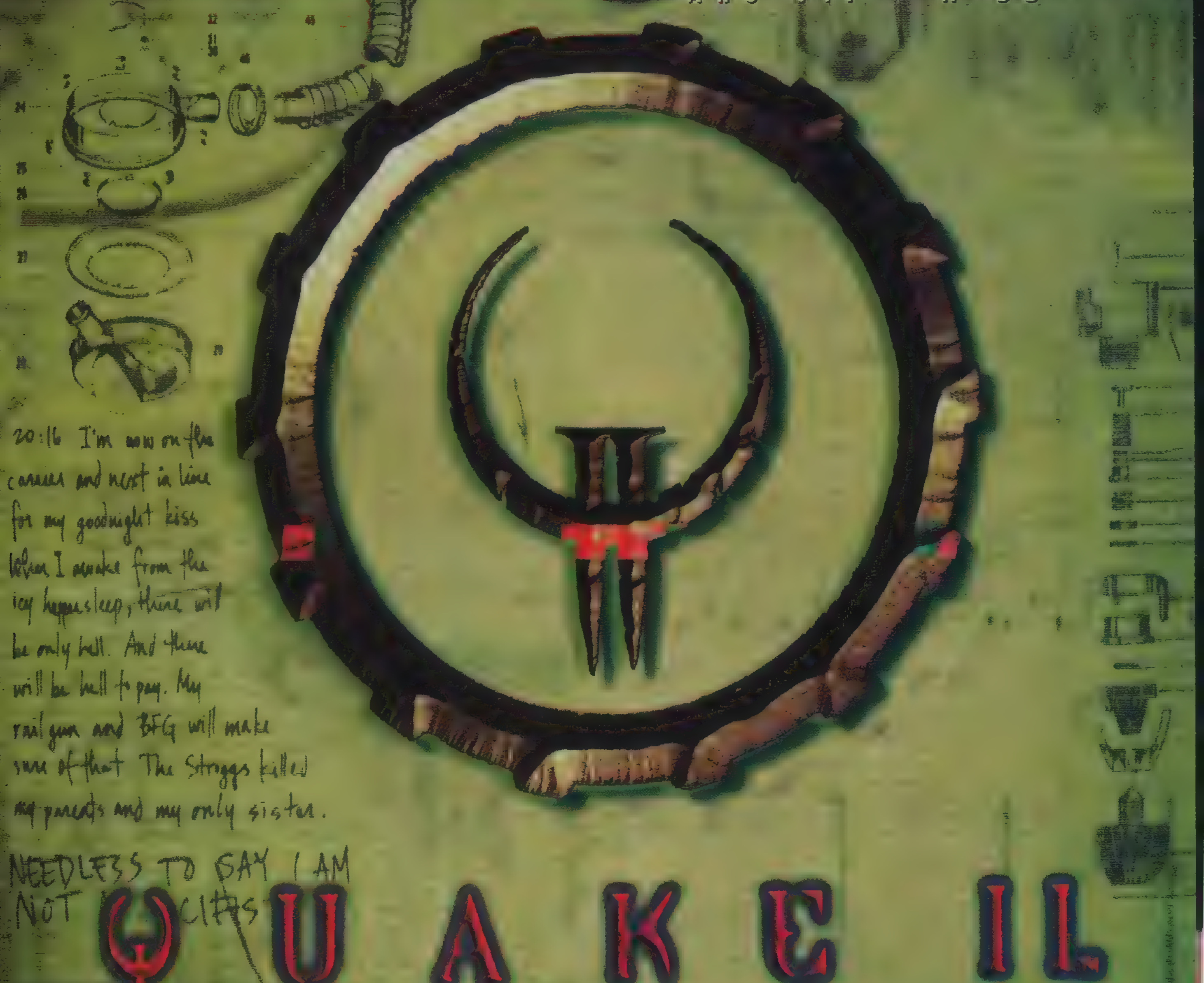
AVISOS COMERCIALES

Módulo 2 cm por 1 columna: $30

Comunicarse con Departamento de Publicidad: 954-1884

PC JUEGOS

Año VII • Nº 68



•novedades páginas 2/4: Worms 2/G-Police/Pax Imperia/Net Storm/ Screamer Rally/Sub Culture •arcades páginas 6, 8, 10: Jedi Knight/ Virtua Fighter 2/Tomb Raider II •aventuras página 12,13: Blood Omen: Legacy of Kain/Fallout •estrategia: página 16,18: Dark Reign/ Imperialism •simuladores páginas 20,22: PC Futbol 5.0 Apertura 97/ Soda Off-Road Racing NOTA DE TAPA: página 14 Quake 2 •soluciones páginas 24: Curse of Monkey Island •Los Recomendados de PC Juegos: página 11 •Noticias: página 28 •Correo: página 29 •Historieta: página 30

MP



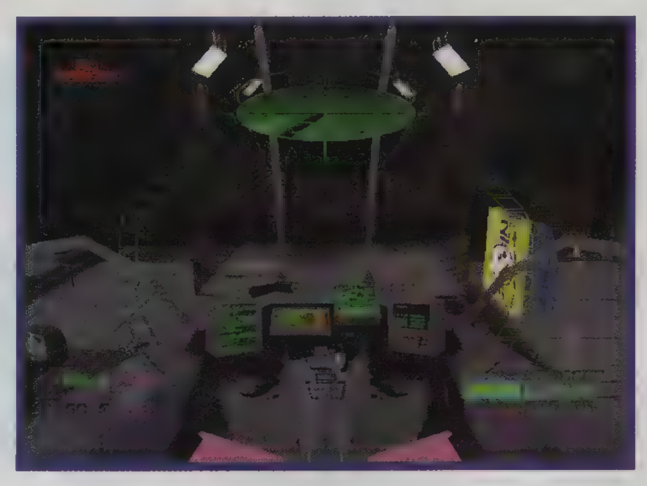
WORMS 2
de Microprose



Nuestras pantallas se vieron sorprendidas hace no mucho tiempo por un nuevo arcade, cuyos protagonistas eran unos sencillos personajes: se trataba nada más ni nada menos que de gusanos.
Si bien este juego era muy sencillo, rápidamente causó un revuelo entre los aficionados a este tipo de productos, debido a la gran dosis de diversión que poseía.
Pero lo bueno viene en frasco chico, al menos esto podríamos decir de Worms; por esa razón la gente de Microprose ha decidido lanzar otra secuela del mismo, el Worms 2.
En Worms 2 nos encontramos la misma diversión que en su antecesor pero con más armas, nuevos escenarios y sorpresas muy agradables.
En fin, nos enfrentamos con una de las continuaciones más esperadas en cuanto a arcades se refiere.

G-POLICE
de Psygnosis

Ya sabemos que el futuro que se vaticina no es muy alentador; para ello sólo basta mirar en la tele las noticias u hojear los diarios, donde la violencia y el caos se va extendiendo como una gigantesca garra.
En este futuro no tan lejano de G-Police, los mundos se han confederado y de esta comunidad ha surgido una serie de grandes cambios, necesarios para la adaptabilidad a las nuevas circunstancias y situaciones que nos tocarán vivir.
A simple vista parece bueno y sencillo, pero las cosas no son lo que parecen y los enemigos públicos y las mafias criminales han creado su propio organismo también. Estos han creado un Imperio que desarrolla por medio de la implantación de la violencia, el caos y la muerte sin respetar límites, lo que conduce a este futuro incierto y a la más terrible destrucción.



PAX IMPERIA
de Heliotrope Studios



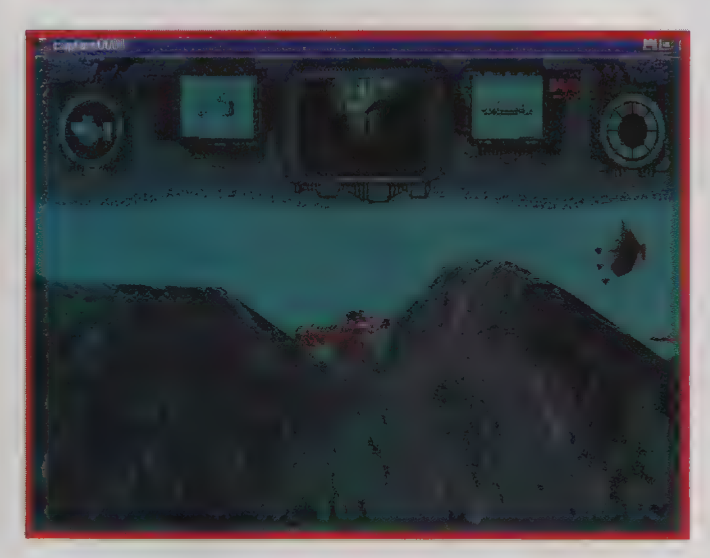
Muchos son los juegos que no se definen por pertenecer claramente a un tipo de juego, es decir donde se mezclan la aventura y el arcade o la acción.
Este parece ser el caso de Pax Imperia, ya que al verlo podemos pensar que se trata de un juego de rol en cual encontramos mucha información, pero si lo observamos más detenidamente, también puede tratarse de un arcade de velocidad ya que vamos en una nave que ataca y destruye todo lo que encuentra en su camino.
En conclusión podemos decir que es una mezcla de ambos géneros unidos en un producto divertido (si Uds. son de los que les gusta mezclar los sabores).
Dejamos a su criterio decidir cuál género predomina sobre el otro.

NET STORM
De Activision



Desde la antigüedad los pueblos han creído en diversos dioses y en sus poderes.
Algunas culturas solamente los adoraban, otras en cambio pensaban que entregándoles ofrendas, lograrían que sus dioses se mostraran agradecidos y que el no hacerlo, les traería a sus pueblos las desgracias más impensadas.
Grandes culturas hacían fiestas, las cuales finalizaban con un sacrificio humano en honor a su dios protector o al que hiciera falta en ese momento.
En NetStorm nos encontramos en un océano lleno de islas desiertas y las sectas religiosas se disputan el reconocimiento de sus dioses de una manera bastante singular.
Allí predomina la creencia de que si sacrificamos al brujo de nuestra tribu enemiga, nuestro dios agradecerá este sorpresivo sacrificio con una considerable prosperidad en nuestra aldea.

SUB CULTURE
De Ubisoft



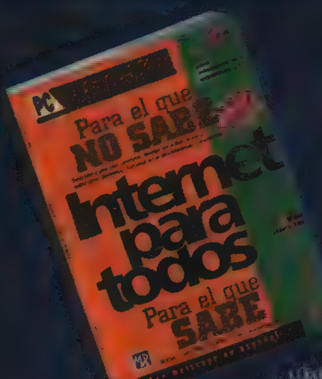
Los arqueólogos siempre están investigando y revolviendo la tierra en busca de objetos e información que los ayude a descubrir cómo era la vida en la antigüedad o cómo eran los personajes que habitaban la tierra en los lejanos días.
Otras veces las investigaciones los conducen a las profundidades de un gran lago o del mismo océano en busca de culturas casi desconocidas. Pero, ¿qué pasaría si en las zonas que aún son inaccesibles para nosotros, viviera una cultura capaz de respirar debajo del agua?
Si quieren saber cómo viven y se desarrollan estas culturas subacuáticas, aprender sobre sus creencias y demás, podemos jugar con Sub Culture. Este programa ha sido diseñado con gráficos en 3D capaces de soportar placas aceleradoras, dándole al juego una amplia gama de perspectivas. Está ambientado en las profundidades marinas; por esta razón sorprende la vistosidad de los objetos y los movimientos debajo de la superficie.

SCREAMER RALLY
De Milestone

De más está decir que cuando se trata de competir en una carrera de Rally, uno debe estar dispuesto a todo y a enfrentar los más impensados riesgos, tratando de arreglárnoslas como podemos con la sola ayuda de nuestra inteligencia y la capacidad de nuestro vehículo. Hoy en día, un rally es una competencia muy popular y cada vez más frecuentemente se desarrolla alguna, claro que no como las que se corren en Screamer Rally. En este Rally muy especial, no existen excusas: el objetivo es llegar a la meta. En él sólo cuentan la velocidad y la sangre fría al encarar las curvas más cerradas y peligrosas que hayamos visto.
Se trata de una buena oportunidad para probar si ya estamos listos para participar de una competencia como ésta.

COLECCION DE LIBROS PC users

LA COMPUTACION QUE ENTIENDEN TODOS

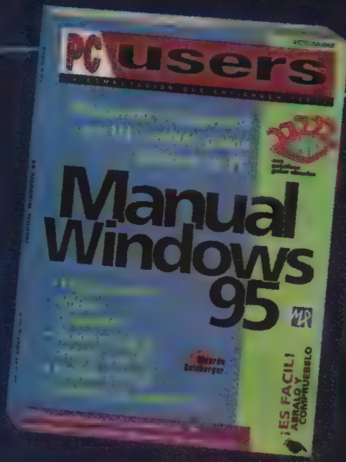


Es este primer libro de la colección Para todos el lector encontrará información sobre cómo navegar en Internet en un lenguaje coloquial y entendible por todo el mundo. Además, trucos, problemas típicos y guías visuales que ayudan a un aprendizaje rápido sobre las prestaciones que ofrece Internet.



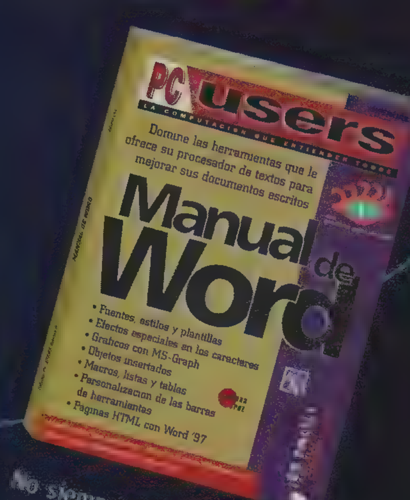
Este libro es la manera más fácil y rápida de conocer a fondo el programa más popular de planillas de cálculo. El diseño visual de la edición con un lenguaje muy accesible, guía los primeros pasos del usuario y ofrece trucos y consejos para los que desean dominar Excel.

Este libro está pensado para introducir al usuario en el uso básico y avanzado del famoso entorno de Microsoft, a través de un diseño visual de fácil y rápida lectura. El lector encontrará respuesta a los problemas más comunes y podrá manejarse con soltura trabajando con las herramientas del entorno.



Este no es un manual de electrónica ni mucho menos, pero después de haber leído este libro el lector podrá armar su propia PC sin temor a equivocarse, ni romper ningún componente de la misma. Hágalo Ud. mismo explica el rol de cada componente de la PC, la terminología que se utiliza en torno al hardware, cómo manipular los dispositivos y herramientas necesarias para su instalación y procedimientos más comunes en el armado de una PC.

PC users
LA COMPUTACION QUE ENTIENDEN TODOS
ARGENTINA $14.90
¡Hágalo Ud. mismo!
Cómo armar su PC
Alejandro Castello
Cómo comprar sin equivocarse
¡ES FACIL! ABRALO Y COMPRUEBELO



No siempre sabemos explotar todas las herramientas que nos ofrece Word. Adriana Cruz nos ayuda a aprovechar al máximo cada una de las posibilidades que brinda este procesador de textos, como, por ejemplo, el manejo de tablas, índices, columnas, macros, efectos especiales y gráficos.



JEDI KNIGHT

de Lucasarts

Después de varios años de retraso, muchos ponían en duda que esta segunda parte de Dark Forces pudiera satisfacer las enormes expectativas generadas. Luego de ver cómo resultaron las cosas, parece que Lucasarts se las arregló muy bien para cumplir con la mayor parte de lo prometido, y de paso sorprender con algunas de las mejores ideas que se vieron hasta ahora en el sobrepoblado género de la acción 3D.

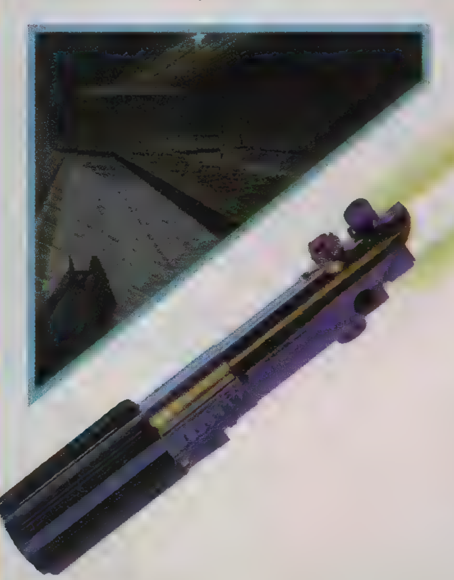
El argumento de Jedi Knight sigue la historia del mercenario Kile Katarn después de Dark Forces, quien debe perseguir a Jerec, un poderoso Dark Jedi que no sólo asesinó al padre de Kyle, sino que amenaza con adueñarse de todo el poder del Valle de los Jedis. Fiel a la tradición Lucasarts, los niveles se ganan por la fuerza de las armas pero también se deben resolver puzzles que hacen buen uso del entorno 3D y van mucho más allá del típico "presionar botones en secuencia".

Obviamente, los puntos altos de Jedi



Knight son la inclusión entre las armas del sable láser y la posibilidad (y necesidad) de usar los poderes de La Fuerza.

El sable láser es un arma tan poderosa como se podría imaginar. Lo más interesante es que no sólo sirve como un arma de último recurso, sino que es la única forma de combatir a cada uno de los 7 Dark Jedis en el juego. Este es un muy bienvenido cambio con respecto a tantos juegos en los que la única forma de vencer a los monstruos finales es lanzándoles una tonelada de misiles.



El uso de los poderes de la Fuerza es una historia bien distinta. De acuerdo a nuestro comportamiento durante el juego, la personalidad del personaje se irá perfilando hacia el lado Claro u Oscuro de la Fuerza. A cada uno le

HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM de doble velocidad o superior
- Placa de video y sonido DirectX 5 compatible (soporta Direct3D)
- 100 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Cable serie, módem, red IPX o TCP/IP, Internet Gaming Zone (hasta 32 jugadores, un CD por jugador, DirectPlay requerido).
- Nivel Intermedio.

puntaje

Gráficos:	9
Dificultad:	8
Adicción:	9
Sonido:	9
Argumento:	9
Animación:	8

corresponden ciertos poderes y nuestra elección tiene una notable influencia en las estrategias a desarrollar más adelante. Por primera vez en un juego de acción el destino del protagonista se decide a través de sus acciones, y no de un simple multiple-choice en medio de una animación. Naturalmente, todos estos agregados se trasladan también al juego multiplayer, creando una experiencia muy diferente al deathmatch que estamos acostumbrados.

Los gráficos no rompen ninguna nueva barrera, pero son algo mejores que los de Quake, lo cual es bastante.

Con una buena placa aceleradora se obtienen algunas vistas realmente asombrosas, especialmente en los niveles más amplios, donde se puede llegar a sentir el vértigo de caminar sobre una cornisa a 100 metros de altura como sólo se llegó a lograr en el excelente Terminator: Future Shock.

Si me viera obligado a buscarle algún defecto, podría hablar de que algunos niveles son increíblemente intrincados, pero hasta este hecho está justificado por los delirantes arquitectos que diseñaron Star Wars desde un principio. También las animaciones de las muertes de los enemigos se vuelven repetitivas demasiado pronto, pero todos éstos son problemas realmente menores que no desmerecen en absoluto un juego que es excelente en todo sentido.

Es realmente difícil encontrar algo de qué quejarse. Jedi Knight es uno de esos juegos que será recordado por mucho tiempo y uno de los más sólidos candidatos a juego del año.

Adrián Del Rossi





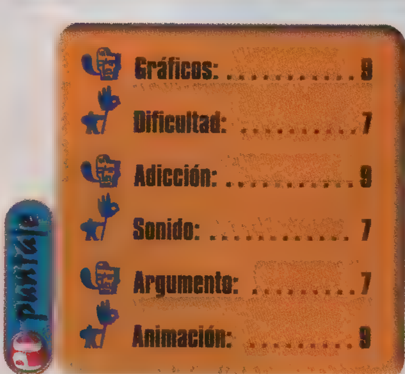
VIRTUA FIGHTER 2

de SEGA

HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM X2
- Placas de video y sonido DirectX 3 compatible
- 80 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Cable serie, módem, red IPX o conexión TCP/IP (hasta 2 jugadores, un CD por jugador, DirectPlay requerido). Hasta dos jugadores en una máquina.
- Nivel Principiante.

Mucho antes de que la fiebre 3D llegara a las PC, Sega ya había descubierto que el futuro de los gráficos era poligonal. Prueba de esto es la serie Virtua Fighter, que en sus distintas encarnaciones viene encabezando las listas de popularidad en los arcades desde 1993.
Luego de la excelente conversión de la primera parte, Sega acaba de trasladar la acción de Virtua Fighter 2 a los escritorios de Windows 95 y los resultados son más que satisfactorios.
La jugabilidad sigue siendo prioridad número uno para la empresa japonesa y esto se ve reflejado en la filosofía que demuestra el juego del principio a fin: simplicidad y profundidad. VF2 se controla usando sólo tres teclas y ningún jugador tendrá problemas en entrar de lleno en la acción en unos minutos.
Aun así, los veteranos encontrarán muchas novedades, ya que los movimientos disponibles han sido elevados a más de mil. Los 8 protagonistas originales han sido refinados y dos nuevos personajes se han agregado al reparto: Lion Rafale, un adolescente que practica la variante Mantis del Kung Fu, y Shun Di, un anciano borracho que saca valor de su inagotable botella de sake.
La versión PC agrega además otras novedades, algunas de las cuales no se vieron ni siquiera en las múltiples versiones de consolas. Las más notables de todas ellas es la posibilidad de juego remoto, también vía Internet, el combate por equipos y un sistema de replays que permite grabar las mejores peleas para la posteridad. También se incluyen grabaciones de los mejores encuentros entre expertos japoneses y un inútil pero simpático Portrait Mode que muestra escenas de los luchadores realizando sus actividades diarias.
Gráficamente VF2 es todo lo bueno que podía esperarse, con movimientos capturados cuadro a cuadro y lujosos entornos totalmente en 3D en high color. Esto hace que los requerimientos de hardware sean altos, siendo una P166 el mínimo básico o una P200 y una muy buena placa de video para verlo con el detalle al máximo.
Para aliviar esto, Sega prometió realizar un patch que soporte Direct3D que debería estar disponible para los primeros meses de 1998.
Si tienen hardware suficiente, Virtua Fighter 2 es el mejor juego de luchas que se puede comprar en la actualidad. No sólo tiene mejores gráficos y más opciones que ningún otro, sino que captura fielmente toda la jugabilidad que lo hicieron famoso entre los arcades.







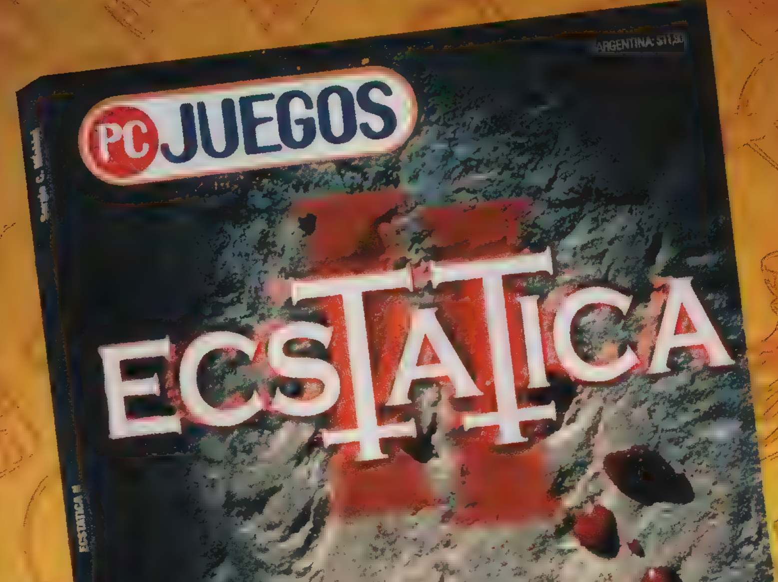
Adrián del Rossi

COLECCION
de LIBROS con CD

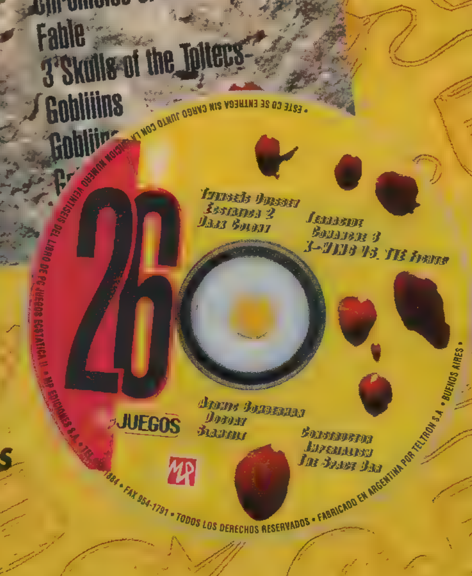
Nº 26

PC JUEGOS

con DEMOS Jugables

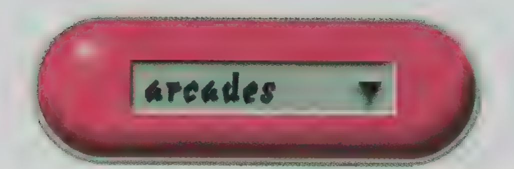


Ecstatica II es una aventura especialmente esperada por quienes gustan entretenerse con este tipo de juegos, en donde los villanos secuestran a la princesa y hay que correr para liberarla de estos malvados personajes. También podrán encontrar todas las soluciones necesarias para completar estas apasionantes aventuras: Chronicles of the Sword, Fable y 3 Skulls of the Toltecs.



Próximamente

TWINSEN'S ODYSSEY





HARD REQUERIDO:
- TECLADO, MOUSE, JOYSTICK
- 16 MB RAM
- WINDOWS 95
- SVGA/DirectX 3D
- SONIDO
- Pentium
- CD-ROM sí

TOMB RAIDER II

de Eidos Interactive

Luego del éxito logrado con Tomb Raider, la empresa Eidos ha puesto todo su empeño en sacar una segunda parte del juego. Sin cambiar el estilo de juego ni de gráficos, se han superado ampliamente, tanto en la calidad como en la adicción.

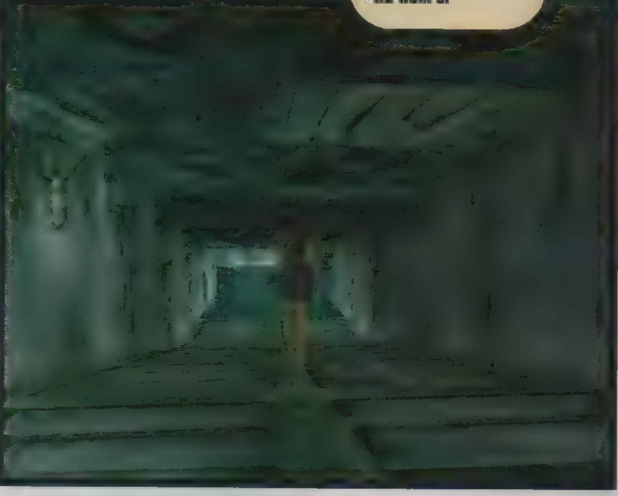
El juego consiste en guiar a Lara, la protagonista de esta aventura, a través de laberintos, ciudades, templos y todo tipo de antros, desde catacumbas hasta pasadizos secretos dentro de ciudades típicas en el mundo o en la mismísima Muralla China. Muchas veces tendremos que escalar, bucear, descifrar mecanismos, aniquilar a golpes de itaca a algunos tipos, fusilar perros o tigres, y hasta manejar lanchas por los canales de Venecia.

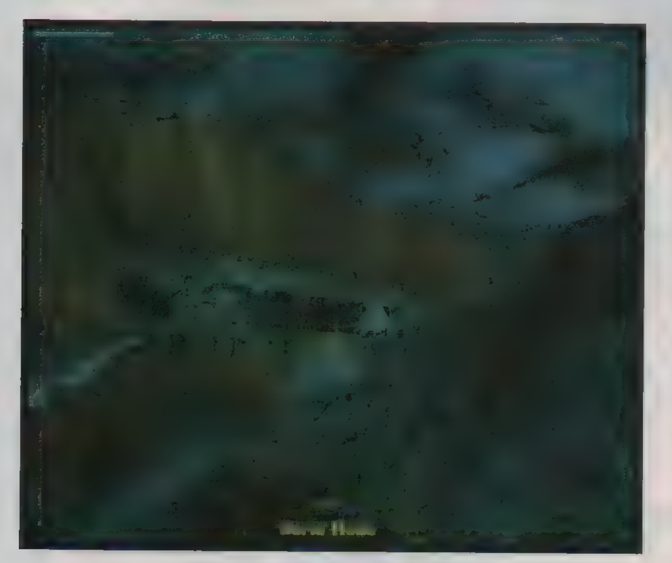
La verdad, es que las cosas que haremos para llegar al final del juego son tan variadas como entretenidas. El juego en sí es excelente y atrapante y, de la misma forma que su antecesor consta de varios niveles subdivididos a su vez en subniveles.

puntaje

Gráficos:	9
Dificultad:	9
Adicción:	8
Sonido:	9
Argumento:	8
Animación:	8

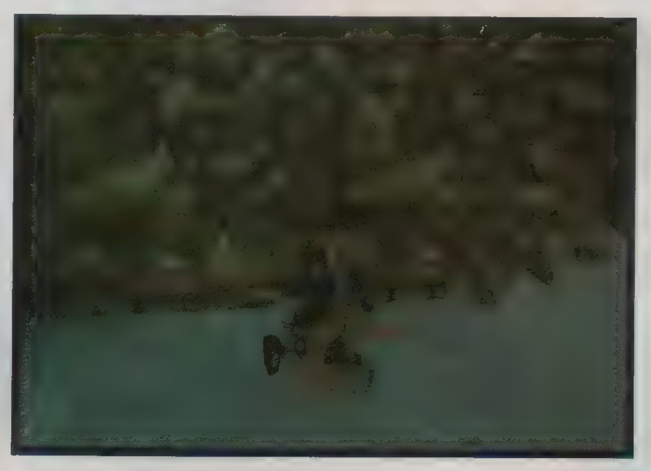
El nivel de dificultad es muy bueno, ya que en algunas ocasiones tendremos que utilizar nuestro ingenio en su máxima expresión, o atravesar obstáculos en los cuales usaremos la habilidad para saltar y colgarse o deslizarse. Otras veces tendremos que actuar muy rápidamente para escapar a paredes que nos aplastarán o rocas que nos perseguirán para aplastarnos o bien cruzar a lo largo de un puente colgante en el cual sólo bastará con poner un pie para que se caiga.





No se preocupen si en algún momento se quedan trabados sin saber qué hacer. Un consejo útil: acordarse de las artimañas que hacíamos en Tomb Raider I, que más de una vez nos sacarán del apuro.

Cualquier cosa que se nos ocurra cuando estemos trabados, no debemos dudar en usarla ya que puede ser la llave de salida del aprieto en el que estemos metidos.

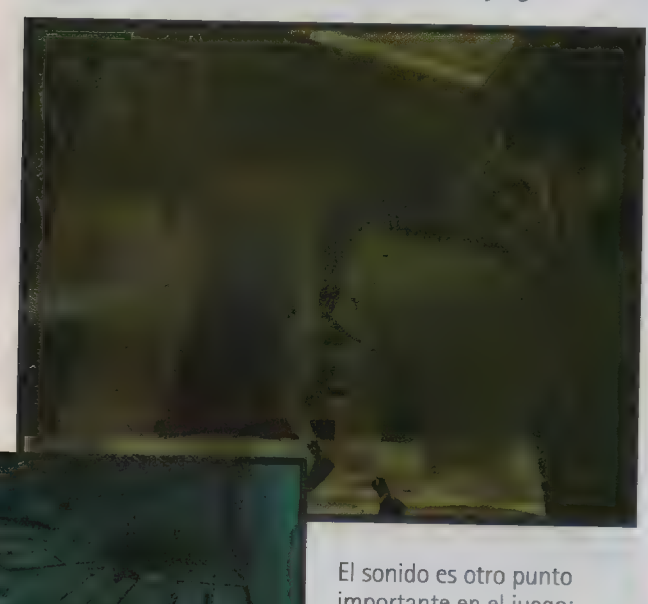


Su estilo gráfico se ha mantenido aunque su calidad mejoró notablemente. Aquí quisiera hacer un stop. Eidos ha puesto todo su empeño para que podamos disfrutar del juego hasta su punto máximo.

Tomb Raider fue creado para que podamos jugar con placas aceleradoras 3D por la calidad gráfica y la perspectiva que utiliza. Si no tenemos una nos lamentaremos toda la vida de ello, pues el juego se volverá bastante lento y no será lo mismo.

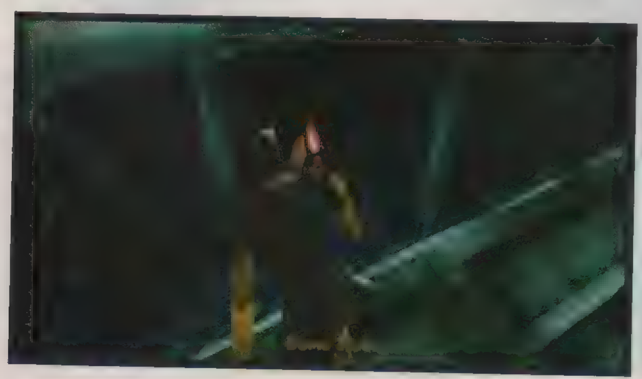
El CD posee los últimos drivers para poder aprovechar al máximo a las placas aceleradoras de 3D, con la posibilidad de jugar en una resolución de hasta 1024x768 en pantalla completa, lógico que debe ir acompañada de una PC rápida.

La perspectiva es otro punto que se ha cuidado bastante, y gracias a eso podremos ver las cosas de distintas cámaras, lo que en cierta forma nos beneficia y lo que nos hace volver al tema del 3D.
Lo que recomendamos para jugar al Tomb Raider, es utilizar una placa como la 3D Blaster con 4 MB, o bien la Monster con chip FX, muy buena también, pero se trata de una placa asistida. Con cualquiera de ellas podremos jugar tranquilamente sin perder un solo detalle del juego.



El sonido es otro punto importante en el juego: podremos oír desde una tonada de violín de fondo, hasta una música que nos dejará atrapados al mejor estilo Tiburón.
Todos los sonidos están en forma de tracks de audio, así que podremos volver a escuchar algo si nos lo perdemos cuando estamos jugando.
Los movimientos son la base esencial del juego, que lo complementan y lo transforman en el mejor de su clase.
Sin duda Tomb Raider II atrapará a todo amante de las aventuras y dejará sus narices pegadas al monitor, ya que es un arcade digno de jugarse y nos asegurará entretenimiento por un largo rato.

Rafael Vázquez y Juan Manuel Spera.



LOS RECOMENDADOS DE PC JUEGOS

MONSTER TRUCK
de Psygnosis [simulador]

JEDI KNIGHT
de Lucas Arts [arcade 3D]

GRAND THEFT AUTO
de DMA Desing LTD [arcade]

PC FUTBOL 5.0 Apertura 97
de Dinamic Multimedia [simulador]

DREAMS to reality
de Cryo [arcade 3D]

FALLOUT de Interplay
[aventura/rpg]

LOS MAS ESPERADOS

DEADLOCK II
de Accolade [estrategia]

BALDUR'S GATE
de Interplay [aventura/rpg]

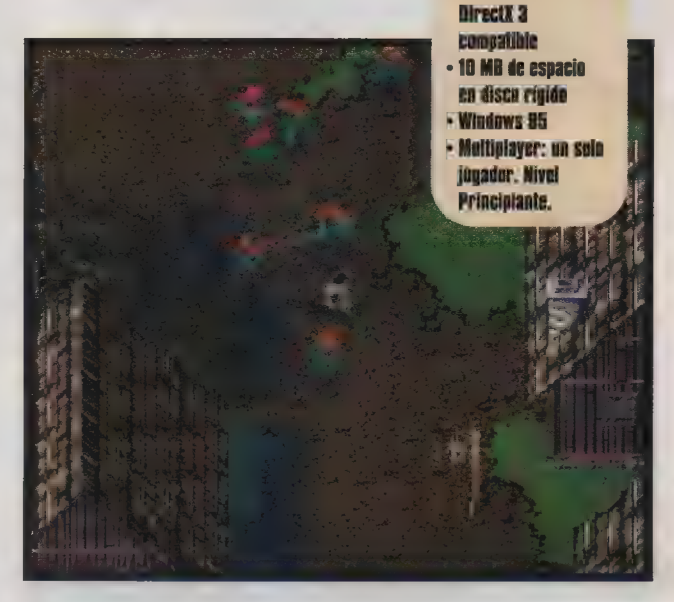
DAIKATANA
de Eidos [arcade 3D)



HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM x 4
- Placas de video y sonido DirectX 3 compatible
- 10 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: un solo jugador. Nivel Principiante.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

de Silicon Knights



Legacy of Kain es un juego de rol que nació pensado para Playstation y, como todo RPG de consola, está orientado a la acción. Esto significa que no tiene un argumento elaborado al estilo Ultima o Might & Magic, sino que es de la variante "light" que tanto éxito tiene en Japón y que juegos como Diablo están popularizando entre los jugadores de PC.



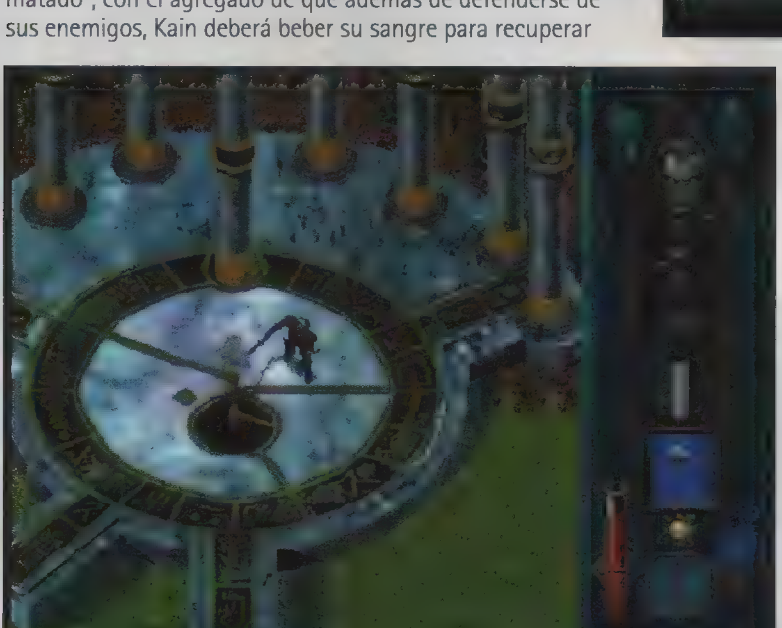
La historia de Kain empieza en forma bastante original, cuando a poco de comenzado, el protagonista es asesinado sin que el jugador pueda evitarlo. Es entonces cuando Kain es resucitado y regresa como un vampiro sediento de venganza contra sus asesinos.

Excelentes animaciones intercaladas durante el juego van desarrollando el argumento y de a poco se va descubriendo el secreto que esconden sus atacantes, el que, finalmente, podrá aliviar a Kain de su maldición eterna.

El juego se desarrolla con el clásico tema "matar o ser matado", con el agregado de que además de defenderse de sus enemigos, Kain deberá beber su sangre para recuperar energía. Como todo buen vampiro, también podrá transformarse en niebla y murciélago para superar ciertos obstáculos. En general, todo el juego tiene un muy logrado clima oscuro y lúgubre. Aunque todo esto parezca excesivamente sencillo, el juego nunca deja de presentar nuevos desafíos, especialmente porque incluye 170 enemigos distintos.



Gráficamente, aunque la presentación es en general muy buena, la transición TV-Monitor no está del todo lograda. Se puede optar entre una resolución de 320x240 que hace que todo se vea algo borroso, o una de 640x480 que hace que todo se vea demasiado pequeño en un monitor de menos de 17 pulgadas.



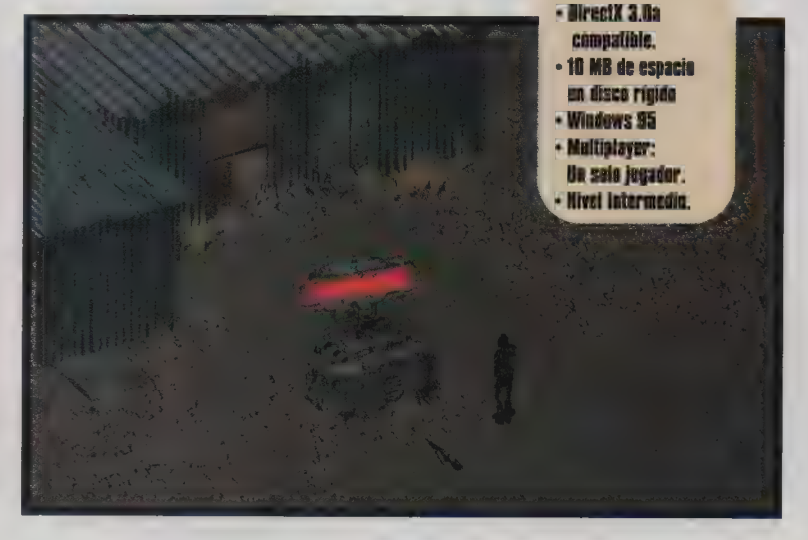
Luego de un tiempo uno llega a acostumbrarse a esto, pero lo que nunca dejará de irritar es el típico sistema de salvado que suele estar presente en los juegos de Playstation. Sólo se puede salvar en ciertos puntos predefinidos del mapa, lo cual obligará a repetir importantes porciones de juego en caso de muerte.

Aún con algunos puntos oscuros Legacy Of Kain es una imperdible oportunidad de disfrutar un juego de rol en el estilo de las consolas o, dicho en "lenguaje PC", un juego de acción y aventuras y, precisamente, de los buenos.

Adrián Del Rossi



FALLOUT
de Interplay

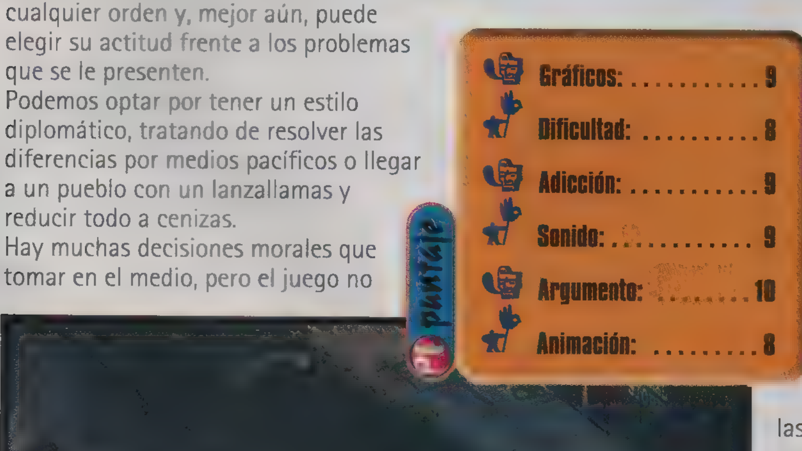


HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM de doble velocidad o superior
- Placa de video y sonido
- DirectX 3.0a compatible.
- 10 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Un solo jugador.
- Nivel intermedio.

De acuerdo a Fallout, en el año 2077 las reservas de petróleo del planeta se agotan y se desata una devastadora guerra nuclear que arrasa con la mayor parte del mundo civilizado. Huyendo de las bombas y la radiación, pequeños grupos se refugian en bóvedas subterráneas provistas de todos los elementos necesarios para subsistir sin necesidad de salir a la superficie.
O así parecía. En el año 2161, el purificador de agua de nuestra bóveda se rompe y somos enviados fuera a conseguir otro en 150 días, antes de que las reservas de agua se agoten. Claro que el problema del agua es sólo el comienzo y muy pronto nos veremos inmersos en las distintas historias de los grupos que aún viven en la superficie.
Desde el comienzo las opciones son muchas, pudiéndose elegir entre 3 personajes distintos, modificarlos o crear uno nuevo desde cero. Esta última es la alternativa más provechosa, ya que las características y atributos del personaje tendrán una gran influencia en el desarrollo de la historia. Una vez resuelto el problema del agua, el jugador se embarcará en una aventura prácticamente en cualquier orden y, mejor aún, puede elegir su actitud frente a los problemas que se le presenten.
Podemos optar por tener un estilo diplomático, tratando de resolver las diferencias por medios pacíficos o llegar a un pueblo con un lanzallamas y reducir todo a cenizas.
Hay muchas decisiones morales que tomar en el medio, pero el juego no espera que uno sea el héroe o el villano: sólo que se haga cargo de las consecuencias de sus actos.
Toda esta libertad de acción hace que Fallout sea una experiencia bien diferente para distintos jugadores de acuerdo a las decisiones que vayan tomando por el camino. Algo así como la definición de lo que un buen juego de rol debería ser. La palabra que mejor define a Fallout es "estilo". La muy cuidada dirección de arte se hace notar desde la presentación misma, con una atención al detalle raramente vista en otros juegos. Los gráficos evocan el clima del cine americano de ficción de los 50 y la atmósfera del juego se ve enriquecida por aspectos que van desde la excelente interfase hasta las espectaculares ilustraciones de las pantallas de carga, sin olvidar uno de los manuales más útiles y entretenidos que se hayan visto, un grueso tomo anillado y una versión online en formato Acrobat. La perspectiva del juego es similar a Diablo, pero el parecido no pasa de ahí. El combate será especialmente decepcionante para los fans de Diablo, pero es fiel al espíritu de los juegos de rol y su desarrollo estilo X-Com / Jagged Alliance explota al máximo las capacidades de los personajes, con múltiples opciones que incluyen la posibilidad de apuntar a ciertas partes de la anatomía del enemigo.
En suma, Fallout es un juego altamente entretenido y de una calidad que se destaca entre tanto producto pensado para hacer dinero rápido. Fallout es un título imprescindible para cualquier jugador de rol, pero cualquiera que tenga el más mínimo interés en el tema debería echarle una mirada.

PC puntaje

Gráficos:	9
Dificultad:	8
Adicción:	9
Sonido:	9
Argumento:	10
Animación:	8



Adrián del Rossi

Distribuye: Edusoft







de ID Software

Todo el mundo ha oído hablar de Quake; probablemente la mayoría de ustedes lo ha jugado alguna vez y con un poco de suerte habrán tenido acceso a una red para jugar deathmatch con sus amigos o enemigos.

Quake ha sacudido a la industria en más de un sentido, con más de 250.000 niveles creados por usuarios y decenas de servidores multiplayer diseminados por todos los rincones de Internet. Es tal vez el juego que más seguidores fanáticos que se haya visto.

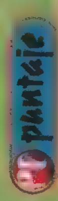
Ahora que tenemos Quake 2 en nuestras manos, muchos podrán pensar que ID pudo haber tomado el camino fácil de agrupar algunos niveles para



hacer más dinero por la vía fácil.

Pero, como veremos, éste no es el caso.

El primer cambio que trae Quake 2 es que ahora tiene un argumento y hasta hay algunas animaciones entre niveles que van mostrando nuestro progreso, seguramente una exigencia de Activision. La historia no es nada original, claro, y trata sobre una guerra con una raza alienígena que está por aniquilar a la humanidad. Como siempre, nos convertimos en la última esperanza de la Tierra y nos embarcamos en una cruzada de destrucción en el planeta natal de la raza en cuestión. Esta situación sirve como una perfecta



Gráficos:	9
Dificultad:	7
Adicción:	9
Sonido:	9
Argumento:	6
Animación:	9





excusa para renovar todo el arsenal de armas y presentar toda una nueva camada de enemigos. Las nuevas armas son mucho más interesantes que las anteriores y en general tienden a hacer menos daño que antes, logrando que los combates no terminen tan pronto, y de paso añadiendo algunos elementos interesantes en el juego en red.

Los monstruos ahora están basados en un concepto unificador que los hace mucho más coherentes comparándolos con la variada fauna que poblaba el primer Quake. Todos los nuevos enemigos son una especie de híbridos biomecánicos, criaturas orgánicas con implantes de armas en sus miembros. Su inteligencia también ha mejorado en cierta forma: ahora ciertos enemigos persiguen a los jugadores a través de los niveles o piden refuerzos cuando se ven superados. Así y todo, no es raro verlos hacer cosas verdaderamente estúpidas, como agacharse en lugares suicidas o golpearse hasta el infinito contra el marco de las puertas.

El desarrollo del juego está basado alrededor de misiones que abarcan varios niveles, con libertad para avanzar o volver atrás entre ellos según sea necesario. Esta idea está mucho mejor desarrollada que en Hexen 2 y nunca llega a convertirse en un aburrido paseo buscando algún botón que apretar.

El nuevo engine gráfico permite que los niveles sean mucho más amplios e intrincados que antes. Quienes no estén acostumbrados a jugar con "mouselook" activado van a encontrarse en serios problemas, ya que todo el juego está pensado para ser jugado usando el mouse para apuntar. Toda esta nueva complejidad ya estará siendo disfrutada por anticipado por los jugadores más creativos que verán infinitas posibilidades para aplicar a los nuevos niveles y modificaciones que sin duda inundarán Internet en poco tiempo.

K E II







HARD REQUERIDO:

- Pentium
- 16 MB RAM (24MB para versión OpenGL)
- CD-ROM x4
- Placa de video y sonido DirectX 5 compatible
- Soporta aceleración 3D para placas de video basadas en Rendition Verite o compatibles con OpenGL.
- 25 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Cable serie, módem, red IPX o TCP/IP (hasta 32 jugadores, un CD por juego, DirectPlay requerido).
- Nivel Principiante.



Gráfica y sonoramente, Quake 2 es una verdadera sobrecarga para los sentidos. El sonido ha sido diseñado por Soundelux, que también trabaja para las principales productoras cinematográficas, y tiene una calidad increíble hasta en los más mínimos detalles. La música está compuesta por Rob Zombie y Sonic Mayhem, quienes suenan casi tan convincentes como el espectacular trabajo de Trent Reznor en el primer juego.
Los gráficos son tan buenos como podría esperarse de una evolución de Quake; con niveles mucho más complejos, texturas animadas y la posibilidad de efectuar verdadero "light-sourcing" en tiempo real (por ejemplo, los misiles iluminan un pasillo oscuro a su paso). Por supuesto, todo este esplendor visual será mejor aprovechado por quienes tengan una aceleradora 3D basada en Rendition Verite o alguna que soporte OpenGL (ver recuadro), quienes se verán beneficiados con algunos efectos extra como luces coloreadas y "Antialiasing", exclusivo de Verite.
Quake 2 es un juego excelente que agrega casi todos los elementos que se hacían desear en el anterior, más otros que nadie se hubiera imaginado. Una vez más ID se ha superado a sí misma con un juego de una calidad técnica inusual, con un desarrollo atrapante del principio al fin.

Adrián Del Rossi

La historia de Romero y los hijos de Quake

John Romero, uno de los dueños de ID y principal diseñador del Quake original, abandonó la empresa en medio del proyecto Quake 2 y algunos temieron que todo el asunto se viniera abajo.
Pero American McGee, otro de los socios, tiene una visión diferente sobre el asunto: "Romero fue despedido por incompetencia. Cuando empezó a ganar un millón al año se volvió vago y un obstáculo para el crecimiento de ID".
Romero tiene sus cosas para decir al respecto: "McGee está viviendo en una realidad alternativa. Los meses previos al lanzamiento de Quake fue el período de trabajo más duro de toda mi vida, 12 horas al día, 7 días a la semana. Quake resultó un juego minimalista en cuanto a diseño por la falta de visión de gente como él. Esto me decepcionó mucho, ya que indicaba que ID no pretendía crecer en cuanto al diseño de sus juegos y que su único interés era mostrar su nuevo engine gráfico a posibles compradores. Después de todos estos años de diseñar grandes juegos para ellos es absurdo que digan que yo los decepcioné con Quake".
Romero ya tiene su propia compañía llamada Ion Storm y ha firmado un contrato de exclusividad con Eidos para publicar sus juegos durante varios años. Al irse de ID, Romero se reservó el derecho de publicar 3 juegos basados en el engine gráfico de Quake, el primero de los cuales es Daikatana que será publicado en marzo.
Este no es el único proyecto alternativo basado en el engine Quake 2. También está muy cerca la fecha de aparición de SiN, diseñado por Ritual — creadores de Armagon para Quake — y publicado por Activision y Half Life, que será publicado por Sierra y está diseñado por Valve, una empresa compuesta por mayoría de ex-empleados de Microsoft.
Todos se ven muy prometedores en estos momentos, pero el veredicto final sólo podrá darse cuando estos juegos estén en los negocios.

DARK RAGE

Año 2025

Hemos perdido el mundo.

Detrás de nosotros una nave madre enemiga está abandonada. Los interceptores están destruidos. Sólo tres quedaron a salvo.

Es nuestra última oportunidad, la única oportunidad.

La operación encubierta Dark Rage pretende recuperar el orden perdido.

Necesitamos de su ayuda para lograrlo.

En este juego debemos cumplir con todas las misiones para poder enfrentar al temible enemigo del universo. Una de sus más importantes opciones permite jugar de a dos con la misma máquina y el mismo teclado.

PC JUEGOS COMPLETOS

DARK RAGE

PC JUEGOS COMPLETOS

DARK RAGE

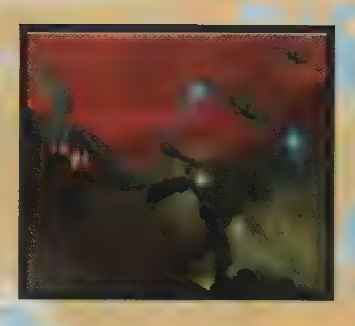
Nuevo libro ▶ PC JUEGOS COMPLETOS



DARK REIGN

de Auran

HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM x 2 o superior
- Placas de video y sonido DirectX 3 compatible
- 130 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Cable serie, módem, red IPX o conexión TCP/IP (hasta 8 jugadores, un CD por jugador, DirectPlay requerido).
- Nivel Principiante.



Este año y el que viene, según parece, estaremos asistiendo a una invasión de clones de Command & Conquer. En su mayor parte su principal defecto está justo ahí: son sólo clones y después de jugar unos minutos todo se vuelve terriblemente predecible. ¿Alguien todavía recuerda Star Command, KKND o Dark Colony? Me lo imaginaba.

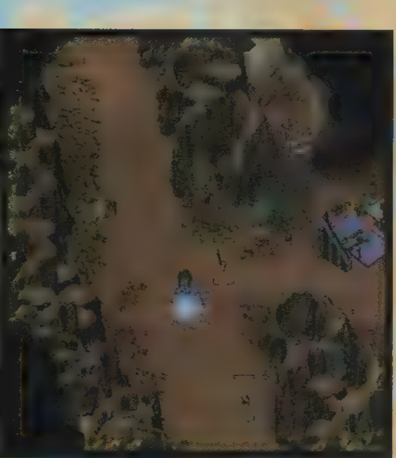
Así que Dark Reign es un clon más, pero sorprendentemente agrega muchos elementos nuevos al "género C&C" como para que olvidemos casi por completo la sensación de estar viendo más de lo mismo.

A grandes rasgos, Dark Reign es el típico juego de estrategia en tiempo real donde se construyen bases, se recolectan recursos, se construyen ejércitos y se extermina al enemigo.



Aún cuando la premisa básica no sea nada original, son todos los agregados los que hacen de Dark Reign un juego totalmente diferente. Para empezar, la inteligencia de las unidades es mucho más avanzada que en ningún otro juego y eso hace una gran diferencia en todo momento.

Es realmente admirable ver cómo cuando se envía un grupo de soldados a atacar un edificio, se defienden por sí solos de los enemigos que vienen a atacarlos y luego siguen con su tarea cuando la amenaza ha sido eliminada. Más sorprendente aún es ver cómo los tanques se dirigen a los talleres de reparación cuando sufren daños sustanciales, o cómo los soldados van a atenderse a los hospitales de campaña.



Si todo esto no les resulta suficiente, las unidades o grupos de ellas, pueden recibir órdenes específicas para que actúen exactamente como pretendamos. Se pueden definir puntos de navegación en el mapa para ser patrullados o definir un trazado que las nuevas unidades seguirán para dirigirse al frente de combate. También se puede definir el grado de daño que las unidades tolerarán antes de retroceder, y si deben perseguir o no a un enemigo en retirada.

El combate mismo presenta nuevos desafíos ya que los distintos tipos de terreno y grados de elevación son tenidos en cuenta para calcular los resultados.

De este modo, una unidad en una colina puede dar en el blanco con más facilidad a otra que intenta disparar desde el llano, y un soldado encontrará mucho más difícil atravesar un pantano que un tanque.

Cuando uno se pone a pensarlo, son todos agregados lógicos que no implican ningún cambio revolucionario en el estilo de



juego. De todas formas todo esto hace que Dark Reign se destaque bastante del resto y, de paso, nos preguntemos cómo a nadie se le ocurrió antes hacer algo así.

También hay otras características interesantes como sólido juego multiplayer y un impresionante set de editores, que explicamos en el recuadro; pero todo esto puede resumirse en que Dark Reign es un buen juego por derecho propio y sería injusto que cualquiera lo despreciara considerándolo un mero clon.

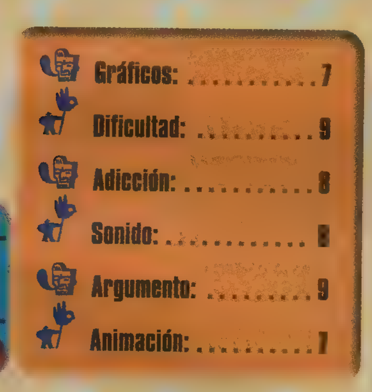
Tal vez Dark Reign no logre tener el impacto de Command & Conquer, pero cualquier juego del género que salga en el futuro deberá tomarlo como el nuevo estándar a superar. Entre la avalancha de estratégicos en tiempo real que estamos sufriendo en estos días es uno de los pocos que se despega claramente de la mediocridad y bien vale que le presten mucha atención.



IMPERIALISM

de Frog City

A pesar del inmenso éxito de juegos como Civilization y Master Of Orion, casi nunca otras empresas han tratado de imitarlos y los pocos que lo intentaron generalmente fracasaron estrepitosamente.
Imperialism es justamente un juego de estrategia que plantea a los jugadores el desafío de la conquista global y agrega elementos de diplomacia y comercio de un modo nunca visto hasta ahora.
Imperialism se concentra en el período que va desde las guerras napoleónicas hasta la Primera Guerra Mundial.
El jugador encarna a una de las siete grandes potencias de la época y su objetivo, claro está, es convertir su nación en el más extenso y poderoso imperio del planeta.
La clave de la expansión en el siglo XIX era la economía, y esto se ve reflejado en el juego desde el primer momento. De hecho, es posible prosperar considerablemente sin llegar a disparar un solo tiro.
Al contrario de otros juegos del estilo, toda la economía se maneja desde una sola pantalla donde se puede controlar el flujo de recursos, transporte y comercio. De esta manera, con una mirada es posible enterarse del estado general del imperio, una tarea que podía haber resultado una pesadilla.
La diplomacia tiene también un gran valor, ya que es imprescindible concertar alianzas para sobrevivir en las primeras etapas del juego.
Más adelante, el objetivo principal será tratar de convencer a los países más débiles de las ventajas de unirse a un imperio, y para esto se ofrece una interesante combinación de acciones para modificar las relaciones políticas globales.
Otras formas de influir sobre otras naciones es mediante subsidios o boicots comerciales y bloqueos navales. Pero cuando todo esto falla, siempre está disponible la opción militar.
Crear y mantener un buen ejército no sólo es importante para atacar, sino que también es una efectiva forma de disuadir a aquellos países que puedan tener intenciones de invadirnos.

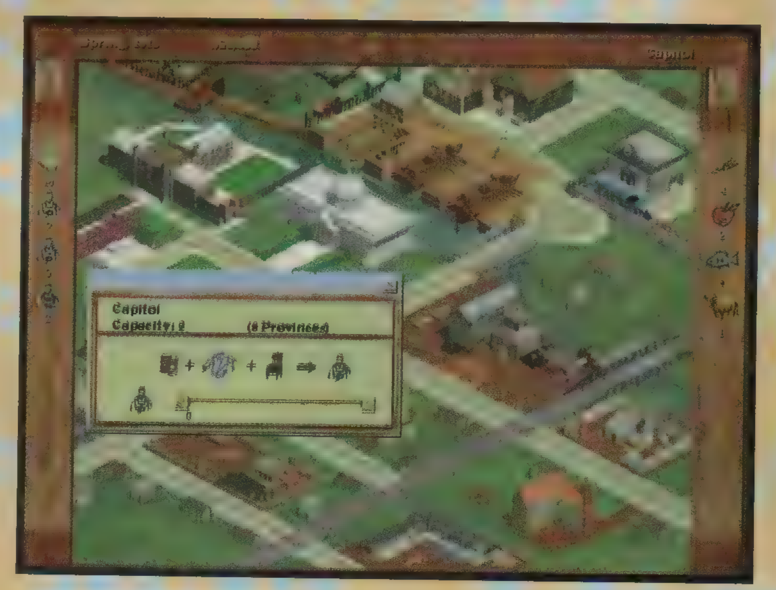


HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM de doble velocidad o superior
- Placas de video y sonido
- DirectX 3 compatible
- 80 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Cable serie, módem o red IPX (hasta 7 jugadores, un CD por jugador, DirectPlay requerido).
- Nivel Avanzado.





Cuando se presenta un combate, se pasa a una pantalla táctica donde se puede controlar en forma individual a cada unidad. Esta parte del juego es opcional; la computadora puede calcular los resultados automáticamente, pero es posible que un jugador hábil pueda aprovecharla para ganar batallas que de otro modo estarían perdidas.
Imperialism puede parecer demasiado complicado para ciertos jugadores, pero un excelente conjunto de tutorials explican en detalle los mecanismos básicos y, si se quiere, un completo manual aparece en pantalla cada vez que se debe realizar una nueva tarea.
Hasta aquí todo suena muy bien, pero todo esto no significaría nada si el juego no tuviera una inteligencia competente para hacer que los oponentes planteen un desafío interesante.
Por suerte, Imperialism se destaca también en este sentido, con una inteligencia artificial tan buena como las mejores que se pueden encontrar en estos días.
Todo esto suma para lograr que éste sea uno de los mejores juegos estratégicos que se hayan visto en los últimos tiempos. Quienes prefieran juegos de estrategia elaborados y complejos, en Imperialism van a encontrar mucho con qué entretenerse.

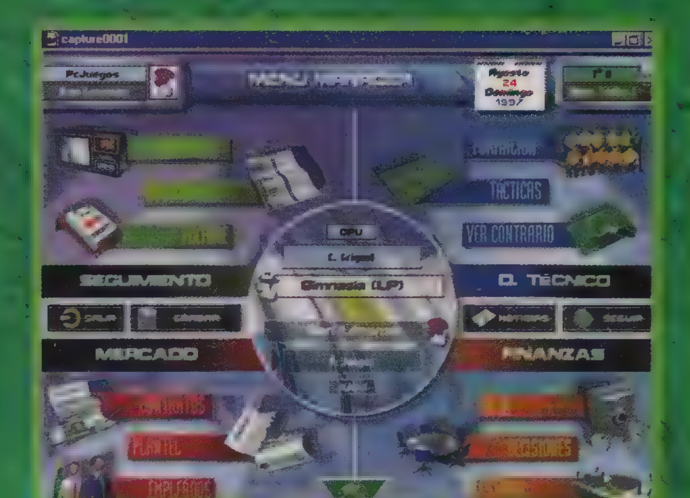




HARD REQUERIDO:
- TECLADO, MOUSE, JOYSTICK
- 16 MB RAM
- WINDOWS 95
- SVGA
- SONIDO
- Pentium
- CD-ROM x4

PC FUTBOL 5.0 APERTURA 97

de Dinamic Multimedia

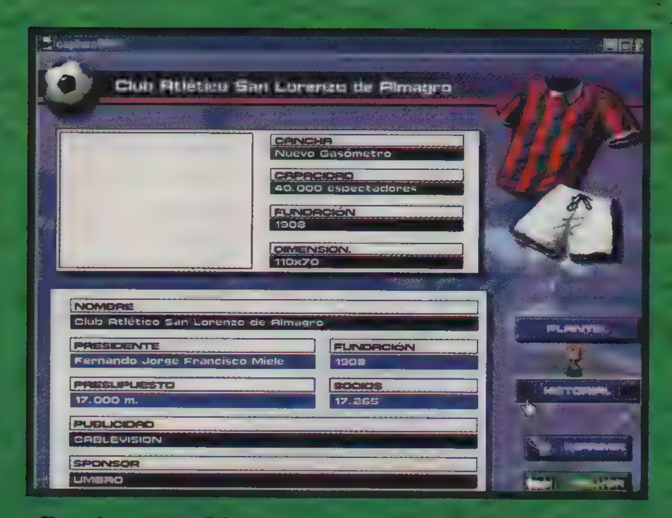


Si bien los gráficos y la calidad del juego ya se conocían de su versión original, es decir la liga española, es realmente sorprendente cómo los comentarios del señor Marcelo Araujo hacen que el juego sea tan nuestro.
Pero esto sólo, no es lo más atractivo de este simulador de fútbol ya que también tenemos la posibilidad de jugar todos los campeonatos que juegan los equipos argentinos.
Como ya nos tiene acostumbrados la gente de Dinamic Multimedia con los PC Fútbol, proveen de una magnífica base de datos de nuestro equipo favorito.
Si bien el juego es un simulador de fútbol donde podemos interactuar en los partidos controlando a los jugadores como un arcade, también podemos hacer lo mismo como entrenador o manager sin tener que jugar un solo partido.
En este último tenemos la posibilidad de ver íntegramente el partido como un simple espectador o bien podemos conformamos con los resultados del mismo.



Cuando corremos el programa accedemos a un menú general; allí podemos optar por las Instrucciones, Base de Datos, Seguimiento manual, Infofútbol, Partido amistoso, Desafío Europa América, Torneo Manager y Torneo Pro Manager.
En las Instrucciones encontramos un completo sistema de información para poder utilizar este magnífico juego.
En la Base de Datos, encontraremos todo los datos de los equipos del torneo y sus respectivos jugadores.
Luego accedemos al seguimiento manual; allí podemos introducir los datos reales de los resultados del torneo Apertura ´97.
Por medio del Infofútbol podemos actualizar los datos de nuestro juego por medio de Internet.
En la opción de partido amistoso no se necesita mucha explicación pero es bueno decir que podemos hacer un partido amistoso con cualquier equipo nacional o las mejores escuadras europeas.
Si elegimos la opción de Desafío Europa América podemos jugar un magnífico partido donde se enfrentarán los mejores jugadores de Europa con los mejores de América.







En el torneo Manager, podemos elegir un equipo nacional y a nuestro gusto controlar todo, es decir tomar las decisiones como presidente, entrenador y jugador del club o bien ir descartando responsabilidades para ir de lleno a la acción.

En el torneo Pro Manager debemos elegir un equipo que se ve peligrosamente al borde del descenso y salvarlos de la derrota.

Como podrán observar en el PC Futbol 5.0 apertura ´97 existe un juego para cada uno, ya que si no son muy expertos con el teclado para golear a los adversarios, podemos cumplir otras funciones en nuestro club favorito.

El juego tiene totalmente renovados los gráficos y las animaciones; en este punto se nota el esfuerzo de los programadores para lograr este magnifico simulador de fútbol.

Si te gustan los juegos de fútbol y no jugás con el PC Fútbol 5.0 Apertura 97, te decimos lo mismo que Marcelo Araujo: "¿Estás crazy?"

Adrián Ellis

(Distribuye: Centro Mail)







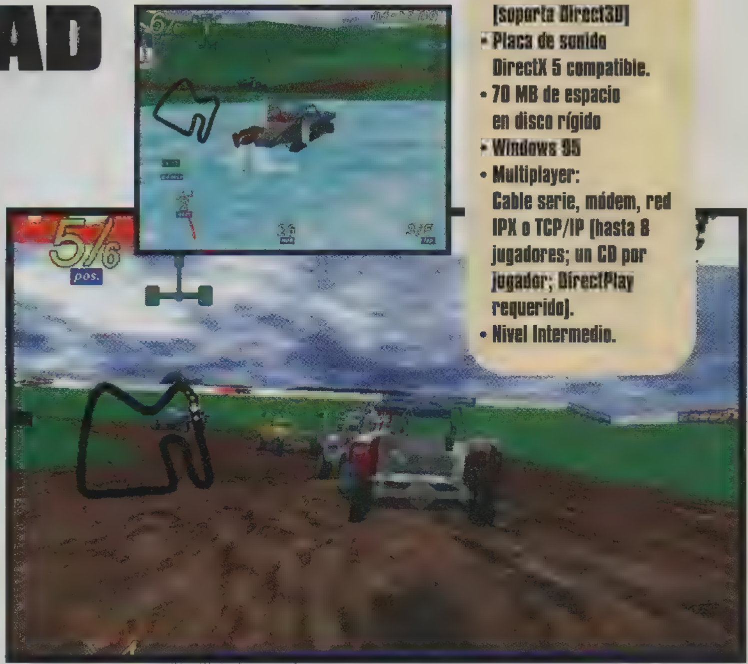




SODA OFF-ROAD RACING

De Papyrus

HARD REQUERIDO:
- Pentium
- 16 MB RAM
- CD-ROM de doble velocidad o superior
- Placa de video de 2 MB
- DirectX 5 compatible [soporta Direct3D]
- Placa de sonido DirectX 5 compatible.
- 70 MB de espacio en disco rígido
- Windows 95
- Multiplayer: Cable serie, módem, red IPX o TCP/IP [hasta 8 jugadores; un CD por jugador; DirectPlay requerido].
- Nivel Intermedio.



Por mucho tiempo los vehículos todo terreno han estado sospechosamente ausentes de las pantallas de nuestras PCs. Bueno, está el Test Drive Off Road pero nadie podría tomárselo muy en serio.

Por suerte, está situación ha sido corregida por la prestigiosa Papyrus con el producto Soda Off-Road Racing, un simulador de carreras de camionetas, 4x4 y buggies

El diseño de SODA intenta lograr un balance entre la acción presente en este tipo de carreras con un nivel de realismo comparable al de simuladores como Nascar 2. Una vez al volante de una de estas máquinas queda muy claro que han tenido un éxito casi absoluto.

La sensación de estar manejando una bestia de 800 HP es más que vívida al enfrentar los distintos accidentes del terreno y tener que hacer un cuidadoso uso del acelerador para evitar derrapar incontrolablemente en las curvas cerradas. Un indicador de Fuerza G grafica la forma en que se aplica la potencia y ayuda a dar una idea de cómo preparar el vehículo para enfrentar cada trazado, además de demostrar que todo lo que sucede en Soda está dictado por las leyes de la física. Claro que una carrera de todo-terreno tiene que proveer espectaculares accidentes con vuelcos y partes de carrocería volando. Todo esto está presente en el juego y es modelado en detalle por un sistema de daños que tiene en cuenta el estado de cada una de las partes de los vehículos como caja de cambios, radiador, transmisión, etcétera.



Hay varias vistas desde donde manejar, pero por mucho la que más se destaca es la de dentro de la cabina, ya que está diseñada como un verdadero cockpit virtual que se mueve de acuerdo a los movimientos de la cabeza del piloto. El instrumental es completamente funcional en todo momento, ayudando a lograr una sensación de inmersión pocas veces lograda en simuladores de cualquier tipo.

La calidad gráfica es también de primera en todo momento, especialmente para quienes tengan una aceleradora 3D basada en Rendition Verite. Estos afortunados serán agasajados con texturas más nítidas y realistas, como en las fotos que acompañan esta nota, y un ultra suave scroll de más de 40 cuadros por segundo.

Todo esto sería suficiente para redondear un juego imperdible, pero en un toque de generosidad digno de imitar Papyrus incluyó en el CD un poderoso editor de pistas que es a la vez flexible, rápido y fácil de usar. No pasará mucho tiempo antes de que Internet esté poblada de decenas de nuevas pistas creadas por usuarios, pero aún sin acceso a la red la mayoría encontrará que bien vale la pena pasar unos minutos con el editor para poder correr en sus propias creaciones. Otras características dignas de mencionar son el completo sistema de repeticiones, las comunicaciones radiales con los mecánicos y el juego multiplayer que permite participar hasta a 6 jugadores con un solo CD.

Soda es un caso excepcional entre los simuladores "serios". Tiene un ajustado modelo físico con condiciones de manejo realistas y al mismo tiempo es accesible aun para principiantes. En cualquier caso, es un producto excelente en todo sentido y merece la más amplia de las recomendaciones.



COLECCION DE LIBROS

PC JUEGOS



ROGER WILCO

Cuando se escriba la historia del futuro, seguramente Roger Wilco tendrá un lugar destacado. Nosotros les contamos paso a paso cómo terminar cada aventura de la serie Space Quest.



THE DIG

Además de la solución de The Dig podrán encontrar en el libro cómo llegar al final de Rebel Assault 1 y 2, Indiana Jones y la última cruzada y The Fate of Atlantis.



TERROR EN LA PC

En el libro 13 los ayudamos a llegar sin temor al final de I Have no Mouth and I Must Scream, Bloodnet, Bureau 13, Drácula Unleashed y Frankenstein.



DUKE NUKEM 3D

Nació como un arcade de plataforma y se convirtió en un magnífico juego en 3D. En el libro están todas las soluciones de Duke Nukem 3D y de Rise of the Triad.



DARKSEED II

En este libro encontrarán las soluciones de Dark Seed I y II y la serie Gabriel Knight.
También llegamos al final de la aventura espacial Orion Conspiracy.



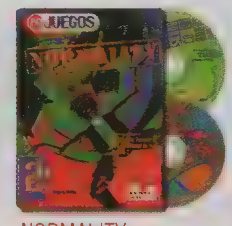
EL SECRETO DEL TEMPLARIO

Les contamos cómo llegar al final de El Secreto del Templario, Phantasmagoria, D, Colonel's Bequest, La Daga de Amon Ra, Hearth of China y Rise of Dragon.



QUAKE

Paso a paso cómo llegar al final de Quake y Woodruff and the Schnibble of Azimuth. También ayudas para Capitalism, Loadstar, Cadillac and Dinosaurs y Actua Soccer.



NORMALITY

Todas las soluciones del Normality, The Daedalus Encounter, ¿Are You Afraid of the Dark? y Cyberia 2. Trucos para el Command and Conquer, Virtua Fighter y Witchaven II.



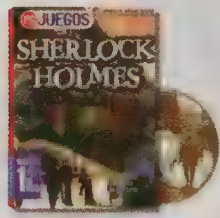
SWAT

Las soluciones completas de todos los Police Quest. Están basados en hechos reales pero gracias a la magia de Sierra se han convertido en estas magníficas aventuras.



URBAN RUNNER

Con este libro podrán llegar al final de la extraordinaria aventura de Sierra, Urban Runner.
También del Touche y la serie de las leyendas de Kyrandia.



SHERLOCK HOLMES

Todas las soluciones del escalpelo mellado y la rosa tatuada de Sherlock Holmes. También las del Broken Sword o Circle of Blood y ayudas para el Daggerfall.



TOMB RAIDER

Les contamos cómo completar las aventuras de Lara Croft, el mejor juego en 3D que hemos visto hasta el momento. Solucionamos el Shivers, Myst y The Big Red Adventure.



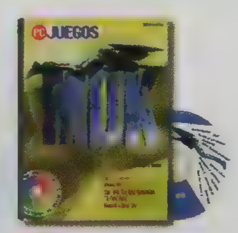
LARRY 7

Detrás de esa tímida imagen se esconde un verdadero león con las mujeres. Con la ayuda de este libro podrán completar todas las aventuras de este desopilante hombrecito.



LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

Sepan cómo llegar al final de esta ciudad densa, pesada, pero atrapante.
Además, las soluciones de The City, Mummy, Future Wars, Operation Stealth e Igor, Objetivo Vikakohonia.



MDK

Este arcade ha marcado una nueva época en la historia de los juegos de acción en 3D. En este libro podrán encontrar todas las soluciones y ayudas para completar todos los niveles y llegar al final.

CON DEMOS JUGABLES

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Nos iniciamos en el modo fácil del juego.

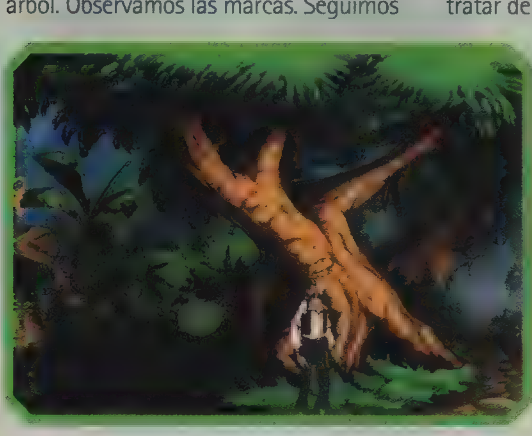
Parte I: The Demíse of the Zombie Pirate Le Chuck

Hablamos con el pequeño pirata hasta que nos entrega unos libros y se pone a llorar. Tomamos el garfio de plástico. En la pared, encontramos un remo, lo juntamos con el garfio de plástico. Usamos el cañón, y hundimos los barcos de los esqueletos. Una vez que los hundimos, salimos y nos asomamos por el hueco del cañón. Hablamos con la calavera. Usamos el remo con el garfio de plástico en Murray. Luego lo usamos en el brazo que se encuentra flotando en el agua. Volvemos adonde se encuentra el pequeño pirata. Usamos el sable en la cuerda. Utilizamos el cañón. Del tesoro, tomamos una bolsa con dinero de madera. Del lugar donde tomamos la bolsa, también tomamos un anillo. Usamos el anillo en la ventana del barco.

Parte II: The Curse Gets Worse

Del suelo tomamos una madera ardiente. Nos dirigimos hacia la derecha y vemos unas marcas de voodoo en un árbol. Observamos las marcas. Seguimos hacia la derecha y vamos hacia el pantano.





Nos dirigimos al interior del barco. Al tratar de ingresar, nos habla Murray. Vamos al interior del barco. Tomamos un alfiler del suelo. Usamos el alfiler en el muñeco voodoo.
Utilizamos las monedas para comprar una caja de chicles. Tiramos de la lengua del cocodrilo.
Hablamos con la hechicera hasta que nos dice cómo salvar a Elaine. Salimos y le damos un chicle a Murray. Vamos a la ciudad. Hablamos con el chico de la limonada y le pedimos una. Nos dirigimos al teatro; en el camino tomamos un cartel. Cuando llegamos al teatro, tomamos el guante del traje; también los piojos y la varita mágica. Usamos la varita mágica en el sombrero. Tomamos el libro que se encuentra dentro del sombrero. Miramos la etiqueta que está en el baúl que pertenece a Blood Island. Vamos hacia la derecha y hablamos con el actor. Salimos y nos dirigimos a la peluquería que está en el puerto. Del suelo, tomamos un caramelo. Cuando el peluquero deja el peine sobre la mesa, le colocamos los piojos. Entonces, el peluquero echará al hombre a quien le esta cortando el pelo y tendremos el camino libre. Hablamos con el pirata más grande, y le pedimos que nos corte el pelo. Cuando nos están cortando el pelo, usamos la manija que se encuentra al costado del sillón. Tomamos la piedra que estaba en el libro. Luego seguimos usando la manija y agarramos la tijera. Hablamos con todos los piratas. Al pirata

más flaco cuando terminamos de hablar con él, le pegamos con el guante en la mano. Ahora que debemos elegir nuestra arma, cerramos la caja del medio, y elegimos el banjo. Mientras él está tocando, observamos las notas que toca, luego las repetimos.
Vamos y tomamos una de las armas. Le disparamos y ganamos el duelo. Nos dirigimos hacia el chico de la limonada. A la derecha, vemos un camino de flores.
Usamos la tijera para tomar una flor misteriosa. Volvemos a utilizarla para cortar las plantas que nos impiden el paso. Llegamos hasta un lugar donde hay mucha basura. Apenas nos movemos nos come una serpiente. Tomamos lo que hay en el estómago de

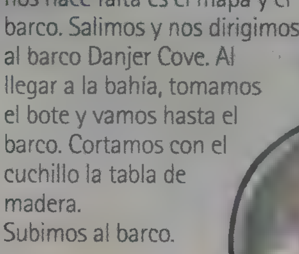


la serpiente. Usamos la flor en la jarra. Se la damos a la serpiente.
Ahora nos caemos en las arenas movedizas. Tomamos una espina de la planta. Luego tomamos un pedazo de caña. Usamos la espina en la caña. Después utilizamos la piedra en el globo de helio y empujamos el globo.
Ahora le disparamos con la caña al globo; esto hará que libere la liana con la cual nos podremos escapar. Volvemos a lo del chico de la limonada. Entramos a la puerta más cercana al puente. Hablamos con el capitán Blondebeard. De la mesa, tomamos la tarjeta del club. También tomamos un panecillo del barril y lo comemos. Tocamos el esqueleto que está sentado en la mesa. Tomamos el puñal que tiene clavado en la espalda. Observamos el botón y el cuadro. Le damos el caramelo al Capitán y los chicles. Cuando hace el globo se lo pinchamos con el alfiler, al explotar salta el diente de

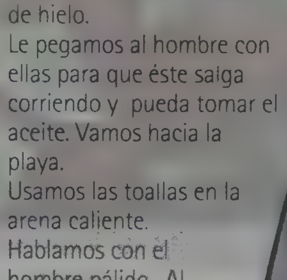


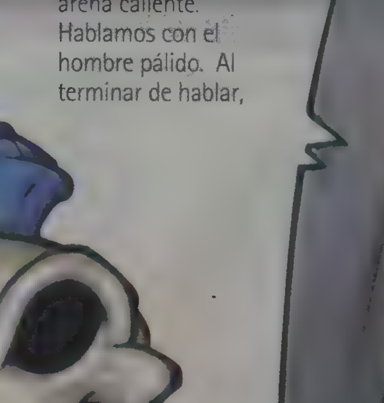


oro y lo tomamos. Nos dirigimos a la peluquería y le damos el diente de oro al pirata pequeño. Salimos y nos dirigimos al fondo de la ciudad.
Una vez allí, nos dirigimos al barril, y le cortamos una pata. Con la madera ardiente encendemos el rastro de la bebida alcohólica para que salte la palmera que es más gomosa que las demás. Regresamos a la peluquería. Hablamos con el pirata más grande, competimos y le ganamos. La tripulación ya la conseguimos; lo que nos hace falta es el mapa y el barco. Salimos y nos dirigimos al barco Danjer Cove. Al llegar a la bahía, tomamos el bote y vamos hasta el barco. Cortamos con el cuchillo la tabla de madera.
Subimos al barco.



Hablamos con el hombre que aparece. Aquí nos torturan y nos llenan de plumas.
Nos dirigimos al capitán Blondebeard y éste pensará que somos el pollo diablo, entonces nos golpeará y apareceremos en la cabina del Danjer Cove. Usamos el libro que encontramos en el sombrero con el señor Fossey. Luego lo usamos con LeChimp, para que el señor Fossey piense que le habla su capitán Lechimp. Abrimos la ventana y escapamos por ella. Nos dirigimos al teatro. Subimos las escaleras y movemos la palanca de iluminación. Usamos la grasa del pollo en las bolas del cañón. Nos dirigimos al escenario y tomamos la pala. Automáticamente sacamos a Elaine. Salimos y nos dirigimos a la playa. Al llegar, le mostramos la tarjeta al hombre que está allí. Tomamos tres toallas. Las mojamos en la cubeta de hielo.
Le pegamos al hombre con ellas para que éste salga corriendo y pueda tomar el aceite. Vamos hacia la playa.
Usamos las toallas en la arena caliente.
Hablamos con el hombre pálido. Al terminar de hablar,







tomamos el vaso. Abrimos la puerta. Nuevamente nos dirigimos al chico de la limonada. Cambiamos el vaso y le pedimos que nos dé limonada. Cuando se va, tomamos la jarra de limonada y la usamos en la batea.
Volvemos a la playa. Le dejamos el vaso al hombre pálido. Usamos la jarra en el vaso. Al darse vuelta, utilizamos el aceite en su espalda. Tomamos el mapa de su piel quemada. Salimos y llegamos a la parte III.

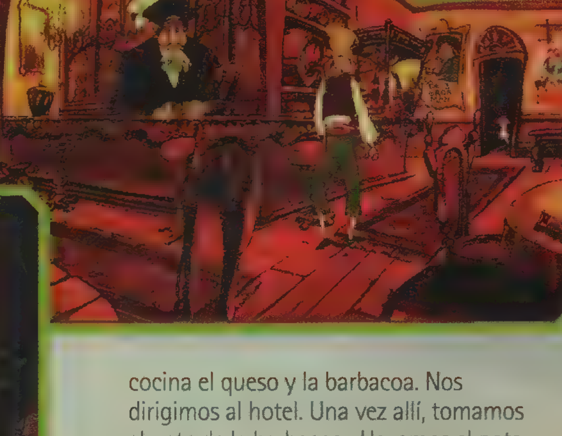
Parte III: Three Sheets To The Wind

Al comenzar, hablamos con nuestra tripulación para que dejen de cantar. Luego, cuando nos pregunta McMutton le contestamos con la primer respuesta. Nuestra misión en este capítulo, es que debemos recuperar el mapa que nos robaron. Primero debemos robarle el tesoro a los otros barcos piratas. Para robarles los tesoros debemos hacerlo en dos partes, la primera consiste en que tendremos que hacer que se rindan, la segunda parte es que debemos luchar con la espada insultándolos. Aquí es recomendable que lo grabemos.
Debemos juntar todo el tesoro que necesitemos para que podamos comprar el último cañón que nos ofrecen en el puerto. Una vez que lo conseguimos tendremos que atacar al Capitán Rottingham para recuperar nuestro mapa. En el momento en el cual debemos insultarlo, es conveniente grabarlo e intentar con todos los insultos. Si no podemos ganarle, lo volvemos a intentar o si no podemos obtener más práctica con otros piratas.

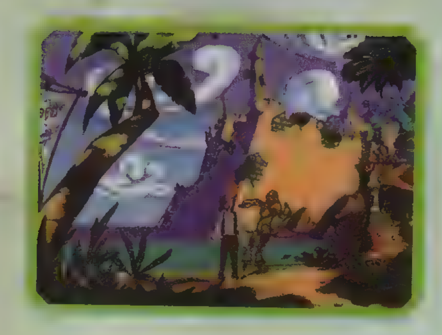
Parte IV: The Bartender, The Thieves, His Aunt, And Her Lover

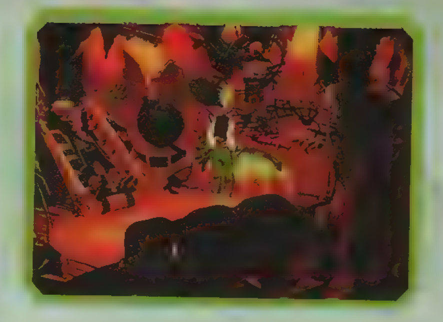
Hablamos con Haggis y nos dice que no podemos llevarnos la botella de lubricante, salvo que le demos algo a cambio.
Tomamos la botella que está en la arena. Ahora vamos al cementerio, al cual podemos ubicar por las lápidas. Una vez allí vamos hacia el fondo del cementerio, donde hacen las lápidas. Ahí tomamos el martillo y el punzón. Después, tomamos la comida del perro. Tomamos muestras de pelo del perro y le damos su comida. Salimos del cementerio. Vamos al molino. Allí tomamos un ají. Después vamos a las casas que están al pie de la montaña. Entramos y hablamos con Madame Xima; le pedimos que nos tire las cartas de tarot. Ella coloca cinco cartas sobre la mesa, las cuales son de la muerte. Las tomamos. Vamos y hablamos con el hombre que está dormido sobre la barra. Tomamos el libro de los tragos que está sobre la barra, y lo leemos. Agarramos el almohadón del asiento. Nos dirigimos a la playa. Colocamos el almohadón sobre las rocas.
Golpeamos con el martillo al árbol. Tomamos el huevo. Volvemos al bar del hombre dormido, y le damos el pelo del perro, el ají, y el huevo. Hablamos nuevamente con el hombre y le pedimos un trago. Tomamos el paraguas, la jarra vacía y los folletos. Nos dirigimos hacia la puerta del fondo, al lado del cartel de neón.

Usamos el punzón en el queso. Tomamos el imán del refrigerador. Usamos el imán con el alfiler y éste en el corcho. Salimos y colocamos el queso en el pote de barbacoa. Nos vamos hacia las luces que se ven en lo alto de la montaña. Tomamos el bloque blanco que se encuentra sobre la mesa. De la otra mesa, tomamos un vaso y una rama en forma de cruz. Utilizamos la rama en el bloque blanco. Seguimos caminando hasta que nos encontramos con un hombre con cabeza de limón. Hablamos con él. Usamos el bloque blanco. Hablamos nuevamente con el hombre de la cabeza en forma de limón. Tiramos el queso al volcán, lo cual provoca la erupción del volcán. Se



cocina el queso y la barbacoa. Nos dirigimos al hotel. Una vez allí, tomamos el pote de la barbacoa. Llevamos el pote a Haggis y así nos dejará tomar el lubricante. Ahora vamos hasta el molino.
Abrimos la puerta, usamos el vaso y la jarra en el barril. Usamos el pedazo de rama en la tapa del frasco. Luego nos dirigimos al primer lugar a la izquierda de nuestro barco. Usamos el lubricante en el anillo de Elaine, lo tomamos y explota. Usamos la jarra con agua en la raíz del árbol cortado, esto hará que las luciérnagas entren al frasco y lo cerramos. Vamos al faro, y el frasco lo usamos en lugar de la linterna. Usamos el corcho con el alfiler en el vaso con agua. Volvemos al hotel, usamos el punzón en el shampoo y lo colocamos en el trago que dejamos en la barra; ahora lo bebemos. Al tomarlo parecerá que estamos muertos y nos colocan en





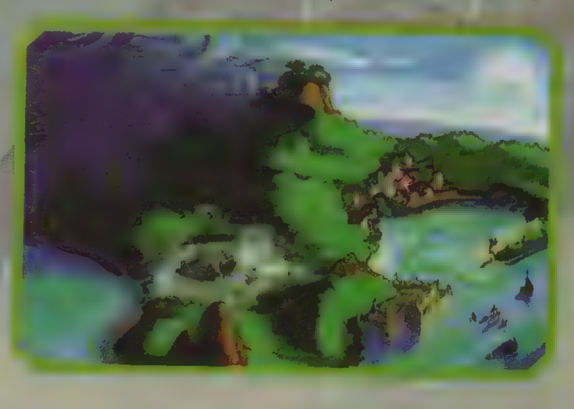


un ataúd dentro de una cripta. Usamos el punzón en el féretro, tomamos los clavos del ataúd y abrimos el féretro del medio de la pantalla. Al abrirlo habrá un viejo amigo de los dos juegos anteriores; éste nos dirá cómo abrir la puerta. Regresamos al hotel. Una vez adentro subimos por las escaleras de la izquierda. Entramos en la primer puerta, usamos el martillo en el clavo que está sobresalido de la pared. Vamos a la otra habitación, bajamos la cama y utilizamos todos los clavos que tenemos en ella; esto hará que la cama no salte. Tomamos en libro que está encima del esqueleto. Bajamos y hablamos con el hombre de la barra sobre su familia, le mentimos y le decimos que somos miembros de la misma; le pedimos un trago y le colocamos nuevamente shampoo. Al tomarlo pasa lo mismo que la vez anterior, pero, a diferencia que la otra ocasión, entramos en la cripta de los Goodsoup. Caminamos para abajo y hablamos con el fantasma. Vamos hacia la izquierda y tomamos la barreta, nos acercamos a la grieta de la pared y cae Murray del techo; queriendo asustarnos, lo tomamos y observamos por la grieta. Utilizamos el brazo del esqueleto tomando el farol de noche. Lo colocamos sobre el ataúd y utilizamos a Murray en el farol. Esto hará que asustemos al hombre que está acostado y nos abre la puerta. Volvemos al hotel. Allí entramos en la puerta del fondo, tomamos el certificado que está en el archivo; volvemos a donde tomamos el libro, usamos la barreta en las tablas de la pared y en la cama. Automáticamente aparecemos en la última cripta, tomamos el anillo, salimos y vamos a lo de Stan; hablamos con él y le compramos uno de sus seguros de muerte dándole el diente de oro, y le mostramos el certificado de defunción, entonces nos dará una pila de monedas de oro. Ahora vamos a la playa. Le damos el vaso con el corcho al hombre que se encuentra en el bote, hablamos con él para que nos lleve a Skull Island; él nos llevará. Cuando llegamos hablamos con el hombre de anteojos, le pedimos que nos baje hasta las cuevas y cuando bajamos se le soltará la manija de la soga. Entonces mientras caemos utilizamos el paraguas. Al llegar a la cueva hablamos con el rey André, le decimos de jugar por el diamante y jugamos al póker con ellos. Les ganamos usando las cartas de tarot. Estos intentan matarnos, pero cuando el hombre de anteojos abre la puerta se apagan las luces, entonces tomamos el diamante y huimos. Vamos adonde está Elaine; usamos el diamante en el anillo y se lo colocamos en el dedo.



PARTE V: Kiss Of The Spider Monkey.

Hablamos con LeChuck hasta que se retira. Una vez que se va, abrimos la puerta y llegamos al parque de diversiones. Hablamos con el perro y cuando nos dice de seleccionar el premio, seleccionamos el ancla. La tomamos y la colocamos en las tortas que se encuentran al lado del cañón. Abrimos la cerca y nos asomamos en el agujero; nos dirigimos a la derecha y tomamos el ají molido. Empujamos al perro hasta conseguir un pedazo de pelo; vamos de nuevo a la derecha y le pedimos que nos dé un helado. Juntamos el merengue de la tarta, los pelos del perro, el ají molido en el helado; ahora lo comemos.

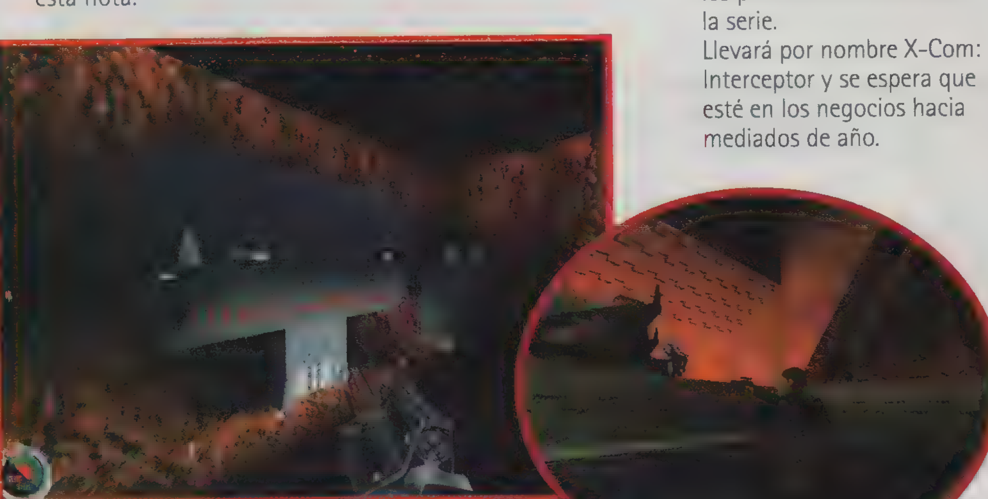


PARTE VI: Guybrush Kicks Butt Once Again.

Nos bajamos en la primer escena, tomamos la cuerda y tomamos el siguiente vagón bajándonos en la próxima escena. Ahí tomamos un barril de ron. En el otro escenario tomamos el combustible del farol; en la última escena colocamos el barril en el brazo del mono. Usamos el combustible en la cuerda y ella en el barril. Cuando llega LeChuck usamos el ají molido en él. Ahora observamos el final de esta deseada aventura.

STAR WARS SE EXPANDE.

En poco tiempo estará llegando a los negocios del ramo Mysteries of the Sith, un pack de expansión de Jedi Knight que continúa la aventura con 14 nuevos niveles para juego individual y 15 para multiplayer.
Entre otras novedades se incluyen nuevos enemigos, más poderes de la fuerza y el Carbonite Rifle, un arma que congela a los enemigos, tal como alguna vez le sucedió a Han Solo en las películas.
En el juego empezaremos personificando a Kyle Katarn, aunque en cierto momento podremos elegir seguir como Mara Jade, un personaje famoso en las novelas de Star Wars que ilustra algunas de las fotos que acompañan esta nota.



EL SIMULADOR DE X-COM.

Quienes hayan pensado que el universo X-Com da para todo estaban en lo cierto. El próximo juego de la saga no será otro estratégico, sino más bien un simulador de interceptor ambientado en la época de los primeros dos títulos de la serie.
Llevará por nombre X-Com: Interceptor y se espera que esté en los negocios hacia mediados de año.

AIR WARRIOR 3 YA ESTA EN EL AIRE.

Se acaba de lanzar una beta pública del nuevo Air Warrior, un simulador de la Segunda Guerra que permitirá participar simultáneamente hasta a 200 pilotos en cada escenario. Esta versión de prueba está pensada principalmente para jugar a través de Internet y no incluye misiones individuales, al contrario del juego completo que estará a la venta a partir de marzo e incluirá más de 300 misiones, 10 campañas y un editor de escenarios.
Quienes quieran ir viendo de qué se trata, pueden ir bajando la versión gratuita del sitio web de Kesmai: ftp://ftp.kesmai.com/games/bigweek/software/bigfile/AW300ol.EXE.
Los jugadores que tengan placas aceleradoras pueden bajar un archivo adicional (ftp://ftp.kesmai.com/games/bigweek/software/bigfile/AW3HwExp.EXE) que les permitirá disfrutar de mejores texturas para los aviones y el terreno, así como algunos efectos gráficos extra.

KRONDOR VUELVE A SIERRA.

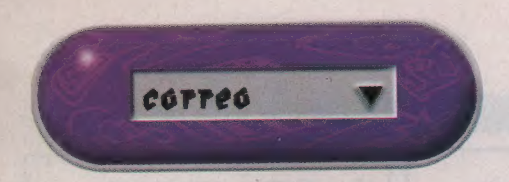
Return to Krondor, uno de los más esperados RPG que estaba siendo producido por 7th Level ha sido vuelto a comprar por Sierra en una suma que no se dio a conocer. El juego está siendo rediseñado en las oficinas de su división Dinamix y por esta razón su lanzamiento ha sido demorado hasta finales del 98.
Por otra parte, se espera que esta operación alivie los problemas financieros que atraviesa 7th Level y les permita seguir en el negocio.

EL MUNDO PERDIDO.

A pesar de lo prometido Trespasser, el juego de acción 3D basado en los sucesos de The Lost World, no estará disponible tan pronto como se esperaba. Para hacer la demora más llevadera Dreamworks nos ha mostrado algunas fotos para que nos vayamos dando una idea de lo que nos espera.









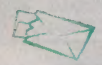
ALEJANDRO Y GUILLERMO ARISTIMUÑO
DE LA PCIA DE CORRIENTES

Estimados señores de PC Juegos:

Tenemos una duda respecto al juego "Need for Speed 2", ya que en el último número especial aparecieron varios trucos para el mismo. Un día, mientras estábamos revisando los directorios del CD, encontramos archivos correspondientes a otros tipos de autos, por ejemplo un Citroën. Ahora, lo que deseamos saber es si existen más coches secretos o pistas. Hemos logrado descubrir uno: tipeando SNOWTRUCK en la pantalla principal se escuchará un sonido que indica que el truco ha funcionado, posibilitando la elección de un camión de nieve.
Desde ya muchísimas gracias por su ayuda.



PC JUEGOS:
Si existen otros autos secretos pero para llegar a ellos tienen que modificar algunos archivos de la siguiente manera:
Vamos al directorio: /gamedata/carmodel/pc en NFS2.
*Entonce buscamos los archivos log. Cambianos "log.geo" a "log1.geo". Entonces vamos y cambiamos "Sbus.geo" a "log.geo".Cambiamos "log1.geo" a "Sbus.geo". Hacemos exactamente lo mismo con los archivos *.qfs.*
Ahora en el juegos tipeamos "bus" en alguna pantalla y podremos conducirlo.
Aquí les damos otros nombres de más vehículos. CITR. - Citröen 2CVCRAT. - Grúa 1LIMO. - LimusinaMONO.- Micro de turismo de Monolithic Studios
SM45. - Mono-Rail
SM47. - OVNI
SM48. - camión
SM49. - Grúa 2
SM50. - Grúa 3
TANK. - Tanque del ejército
TREX.- Tyranosaurio Rex

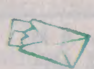


PATRICIO SANZ
DE LA PLATA - PCIA DE BUENOS AIRES

Señores PC Juegos:
Tengo un problema con el juego PC FUTBOL 5.0 (Argentina). Resulta que cuando pongo el sonido de ambiente en ON, el partido que me toca jugar no lo puedo hacer porque se me queda trabado, y si pongo solamente en ON los comentarios de Marcelo Araujo sí funciona.
Si quiero jugar interactivamente el partido posterior, también se me cuelga el partido, la pantalla me queda negra ¿ A qué se debe? Les aclaro que tengo una Pentium 166 MHz. 16 MB RAM, CD ROM x 24 y SoundBlaster Pro.
PD: Les deseo una Felíz Navidad para los integrantes de PC Users y PC Juegos.



PC JUEGOS:
seguramente el problema esté relacionado con el sonido; la manera más conveniente de solucionarlo sería buscar un Direct X, una versión más actualizada que la que posee el juego, e instalar los drivers correspondientes a tu placa de sonido.
También ayuda mucho para no tener èste tipo de problemas instalar en el rígido el juego completo.
Muchas Gracias por los saludos y te deseamos lo mismo.



EDUARDO CARLOS MELLONI
DE LANUS OESTE - PCIA DE BUENOS AIRES

Amigos de PC Juegos:
Aunque soy lector de PC Users desde hace un tiempo largo, a la parte de los juegos nunca le había dado demasiada importancia, quizá porque no había nada que me llamase mucho la atención o porque con el Tetris y el Sega de mi hermano me alcanzaba. Pero un día no muy lejano a hoy ¡Conocí el SimCity 2000! ¡Qué juego maravilloso!. Los lectores de esta revista estarán pensando que soy un arcaico, ya que es un juego relativamente viejo, ¿no?, pero lo descubrí hace poco y me gustó muchísimo, así que desde ahí comencé a hojear las páginas de atrás de la revista, que es bastante buena y completa respecto a los juegos (que es el tema que tratan), así que me animé a escribirles haciéndoles un par de preguntas:
1- ¿Qué juegos por el estilo me recomiendan?, conocí aparte el Theme Hospital y es bueno pero me gustó más el otro.
2- El SimCity 3000 ¿ Cuándo sale? ¿ Es el mismo juego con más opciones y detalles o es otra cosa?
3- Los juegos SimFarm y SimEarth, ¿Son tan buenos como el SimCity o son medio flojos?
4- ¿Hay juegos por el estilo más complicados?
Desde ya les agradezco por la atención a mis pedidos y les mando un abrazo de este nuevo lector.



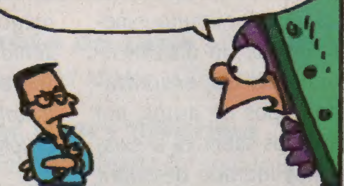
PC JUEGOS:
Nos agrada que hayas encontrado en nuestras páginas lo que necesitabas para interiorizarte sobre el tema juegos y esperamos que le sepas sacar provecho a tu computadora usándola también para jugar.
Con respecto a tus preguntas, pasamos a contestarlas:
1- Del tipo de los Sim hay muchos, nuevos y no tanto, pero no por ese motivo dejan de ser amenos.
Para comenzar podés probar con el SimFarm o SimIsle, pero el más parecido es el primero.
2- En cuanto al SimCity 3000, está próximo a salir; a lo mejor cuando leas esta revista ya esté a la venta.
3- Son buenos en cuanto a simuladores sobre cada tema específico, pero si a vos lo que te gusta son los simuladores de ciudad, éstos tal vez no te gusten tanto.

BYTEMAN
THE NET GENERATION

kirk@mponline.com.ar

GUIÓN Y DIBUJOS: SARDÁ













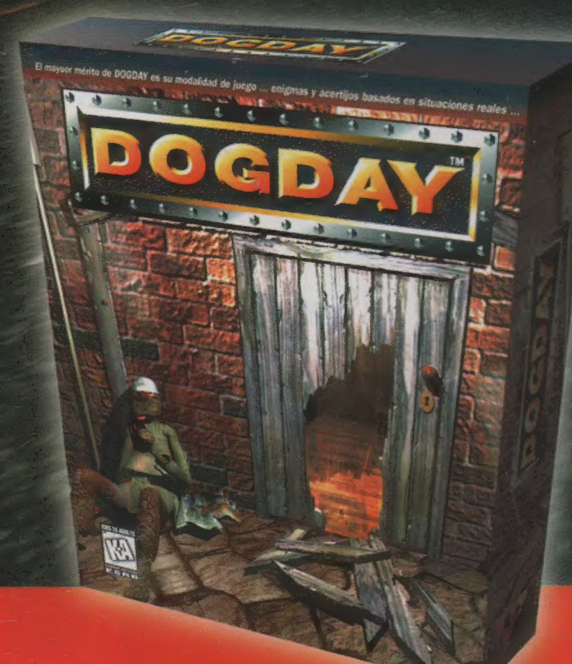






Totalmente en español





Esto es una vida de perros en "un mundo de perros". Tan real que te encontrarás corriendo gatos y tomando agua del inodoro.





Baja tu demo:
www.impactgames.com

Representante Exclusivo para Argentina



Arévalo 1462 dto. C Cap. Fed. (1414) Tel/Fax 773.6686
cdmundo@overnet.com.ar

Adquiéralo en:



compumundo GARBARINO